Tot.398

独立之光：IndieACE Game Jam 2016特别报导

# 游戏机实用技术

UGTIME

—特快专递—

## 初音未来

歌姬计划 未来之音

## 路弗兰的地下迷宫与魔女旅团

—特别企划—

## 2016暑期游戏佳作前瞻

## 23款值得一玩的游戏推荐

—读游戏—

## 守望先锋

背景故事介绍 下

—攻略透解—

## INSIDE

高分神作全成就攻略+隐藏结局

## 神威9号

关卡攻略+难点挑战

## 超级机器人大战 原创世纪 月之住民

系统详解+全关卡攻略+奖杯指南

ULTRA CONSOLE GAME

2016.7B 定价：RMB 16.00

ISSN 1008-0600



Gamehalo 热血最强 神秘海域4 盗贼末路 邪道最速攻略 特别收录 买买买20期 萨赫勒猿人屹立于大地

游戏月旦评 2016年6月份游戏评测 | 2016年 新游月谈7月番 | 最终幻想15 | 再生核心 | 光环战争2 | 仁王 生化奇兵 合集 | 尼尔 人造人 COD 黑色行动III Descent DLC | 精灵宝可梦 太阳•月亮



赠 Gamehalo高清光盘+指间方圆手游别册

**TV GAME半月刊**

2016.7B

总第398期




COVER STAFF

封面用图：神威9号

封面设计：anubis

**健康游戏忠告**

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。





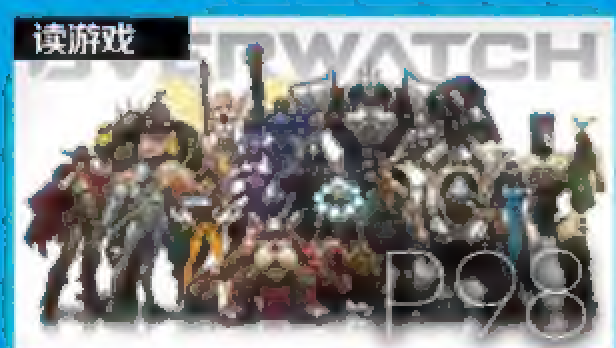

超级机器人大战 原创世纪 月之住民







Inside




守望世界 先锋英雄（下）
《守望先锋》背景故事介绍

# CONTENTS

## 新闻资讯 NEWS & CONTENTS



## 实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH



## 游戏文化 GAMES CULTURE



## 读编交流 EDITORS & GODS





**投稿须知**

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。




UCG 官方合作网站


主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王　义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王　梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄晓帆
苗牧歌
吴　昊
广告总监：刘　芳

编　　委：冯　健
马晓帆
衣山川
江　浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2016年7月16日
定　　价：人民币16.00元

●NEWS ●EDITORS'OPINIONS ●NEWS REVIEW ●INTERVIEW ●EDITORS DISCUSSION

# 游戏情报站
GAME NEWS STATION



## 本期大事记
DIGEST

06.22《如龙 6》7 月 26 日开启预购，繁体中文版与日版同步发售。

06.23 国行版《圣斗士星矢 勇斗之魂》发售。

06.24《FIFA 17》宣布获得日本 J1 联赛授权。

06.24 Level-5 直播放出新情报，猛料尽在 7 月 27 日新作发布会。

06.27《狂怒传说》官中译名《绯夜传奇》，中文版确定 8 月 30 日发售。

06.27《工作室》新作发售日确定为 2016 年 9 月 29 日。

06.28 微软宣布将逐渐关停 Xbox 健身服务。

06.28《勇者斗恶龙 英雄集结 2》中文版确定 2016 年 8 月 4 日发售。

06.29 2016 年 PlayStation 中国发布会确定于 7 月 27 日召开。

06.30《生化奇兵 合集》公布，发售日 2016 年 9 月 13 日。

07.01《初音未来》游戏制作人内海洋离职。

07.01 SIEJA 宣布将于今年 7 月 31 日终止《小小大星球》在线服务。

07.01 Netflix 确认将拍摄《死亡笔记》改编电影。

07.02 TGS2016 出展厂商名单公布，微软确认再度缺席。

07.03 微软宣布将在九月上线 XOne 与 PC 平台游戏互通服务。

07.06《精灵宝可梦 GO》正式运营。

07.06《巫师 3》年度版确定。

## TOPIC 维旺迪加强收购力度 育碧积极应对

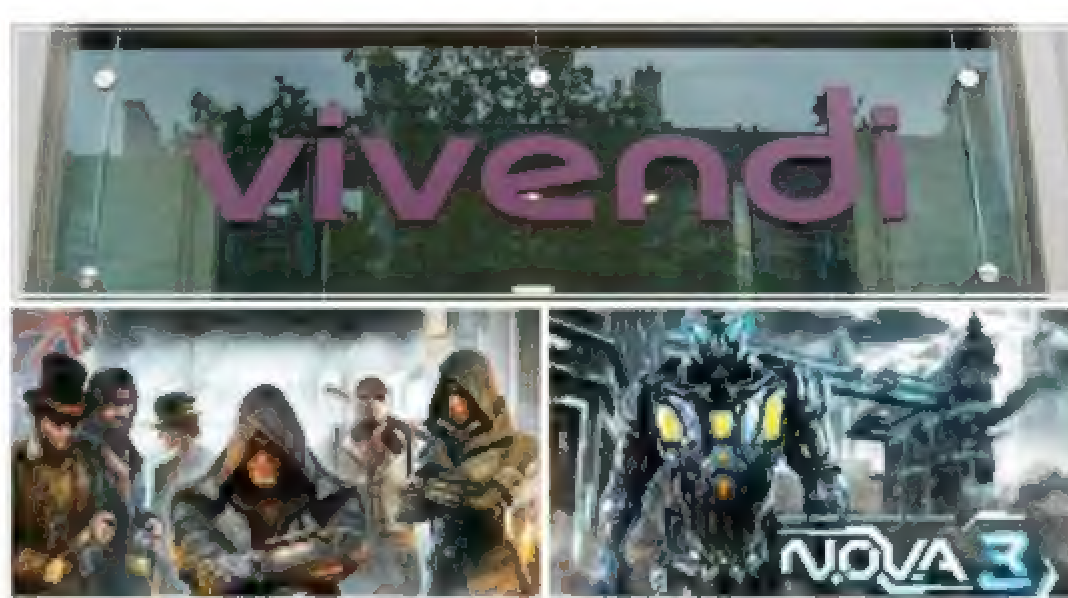
自去年十月开始，法国媒体娱乐巨头维旺迪（Vivendi）就开始大量持有育碧的股票。当维旺迪收购育碧股票的信息被曝光后，维旺迪仅用了一天时间，就将自己手中持有的股票数字从 6.6% 提升到了 10.4%。在大量收购育碧股票的同时，维旺迪还在收购另一家法国公司 Gameloft 的股票，截止到目前维旺迪已经持有了 Gameloft 超过 30% 的股票，在董事会内的投票权超过 56%，已经完成了对 Gameloft 的收购。在发起收购之后，维旺迪曾对自己的收购行为做出过解释，强调这些投资是出于公司的长期计划考虑，一方面因为这两个项目符合维旺迪公司本身的平台及内容，另一方面也是看重育碧和 Gameloft 的产品与行业竞争力。

育碧方面，公司的首席执行总裁 Yves Guillemot 对维旺迪的收购表示了强烈的担忧，他认为育碧保持创新以及冒险精神的根本就在于自身的独立性，如果被维旺迪收购的话，他们将会被一群不了解游戏的业余人士所控制，如此一来育碧将成为被利益左右，且只会着眼于功利的游戏公司。由于维旺迪已经完成了对 Gameloft 的收购，Gameloft 公司的 CEO Michel Guillemot 目前已经辞职，而维旺迪则在资本市场上继续着对育碧股票的收购行为。截至 E3 展会后，维旺迪手中育碧的股票已经增持到了 20.1%，此次收购活动也导致了育碧的股价上涨了 4.4%。在面临被恶意收购的危机之下，育碧已经开始寻求第三方资本介入，希望能够抵制维旺迪的计划，不过目前仍未有新的进展。

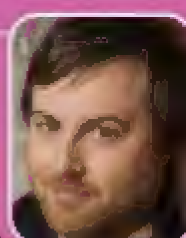
如此紧要的关头，迫于无奈的育碧在本月初提出了向自家员工折价出售股份的计划，以此避免重蹈 Gameloft 的覆辙。在这项计划中，育碧员工可以用 85% 的折扣价格购入公司股份，不过育碧方面为了保证维旺迪无法从中作梗，对此计划进行了一些附加限制：每名员工购入的股票价值不能超过个人年收入的 25%，且收购的股份总额不超过育碧总资本的百分之三。育碧员工购买的公司股票五年内不可被交易，集中交由共有基金监事会执行运作，“锁定期”结束后员工们可以选择将股票变现或者将股票交易给其他的育碧共有基金。

除了将股权卖给员工外，育碧宣布他们将会提名两位独立董事会成员。而独立董事会成员，指的是独立于公司股东且不在公司中内部任职，同时与公司或公司经营管理者没有重要的业务联系或专业联系的成员。如果两人的提名通过，那么育碧在董事会的成员将会从三人增加到五人，同时育碧董事会的总人数从八人增加到了十人。这样一来育碧在董事会的成员数就达到了 50%，从而也进一步降低了维旺迪完全掌控育碧的机会。




## 业界声音
SCENE



“我已经好久好久没有玩过育碧的游戏了。”

上面这句话并不是出自一名育碧黑，反而是曾经《刺客信条》的制作人 Patrice Desilets 说的。Patrice 和育碧的恩怨纠葛十分复杂，首次离职后，他来到 THQ 蒙特利尔，不过 THQ 破产后，此工作室被育碧收购，所以又回到育碧，之后只能再次离职。几番离合也让他和育碧结下一些梁子，他还表示自己没有不尊重育碧的意思，但就是不想看到育碧的 Logo 出现在电视上。

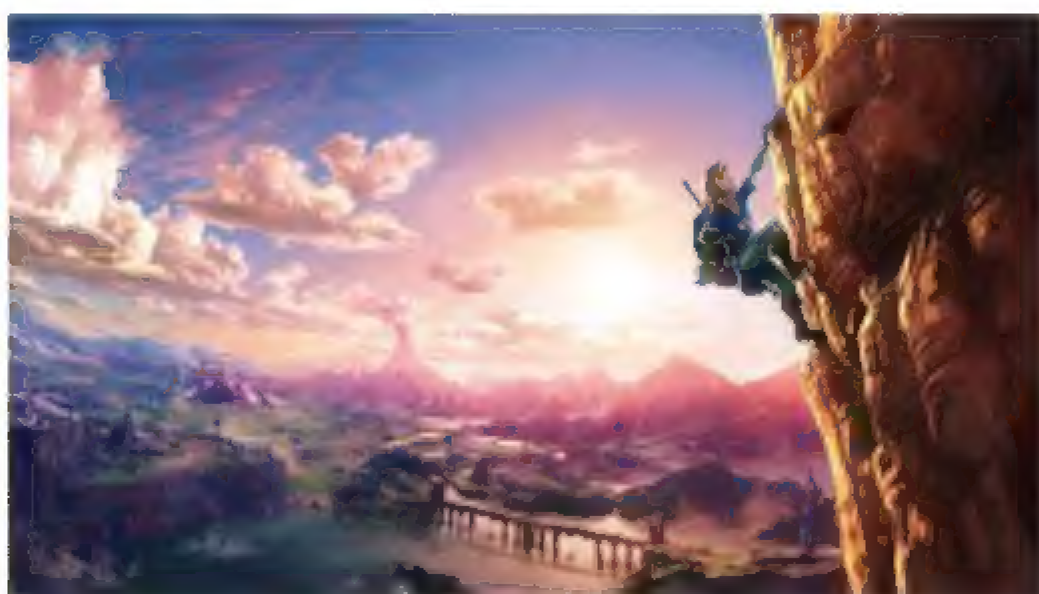
## TOPIC 《塞尔达传说》独揽E3 2016游戏评论家大赏三项大奖

本月初由40多家权威游戏媒体联合评选出的E3 2016游戏评论家大赏（Game Critics Awards）终于公布了所有获奖名单。其中《塞尔达传说 荒野之息》不仅在展会过程中凭借厚道的试玩内容获得了玩家的青睐，本次新作对系列玩法大刀阔斧的改革，以及各种大胆的尝试也获得了专业媒体的一致肯定，最终一举拿下了最佳出展作品奖、最佳主机游戏奖和最佳动作/冒险游戏奖三项大奖，成为本次评选的最大赢家。同时，《塞尔达传说 荒野之息》在评选中的表现也证明了，玩家对游戏内容和可玩性的重视仍旧高于粗暴的画面表现。

其余获奖游戏中，《文明6》获得了最佳PC游戏和最佳策略游戏两大奖项。在最佳竞速游戏这一奖项的评选中《极限竞速 地平线3》击败了自己的宿敌《GT赛车 竞赛》，同时两作也将会在今年下半年的游戏市场上正面交锋。最佳角色扮演游戏奖项被《最终幻想15》摘获，它击败的对手包括《南方公园 完整破碎》和《女神异闻录5》等强敌。今年的最佳体育游戏则被育碧的完全新作《极限巅峰》摘得。索尼展前发布会上，最令玩家惊喜的《战神》被单独授予了图像特别推荐奖。同时，索尼旗下的另一款新作《地平线 期待黎明》也获得了最佳原创游戏奖。而前阵子获得了媒体极高评价的《Inside》，则战胜了包括《茶杯头大冒险》和《寡欢之城》拿到了最佳独立游戏奖项。

所有获得奖项的游戏之外，Bethesda在今年发布会上用了近半个小时重点宣传的《冤罪杀机2》则比较尴尬，虽然在许多奖项中都拿到提名，但最终却颗粒无收。





## GAME 《泰坦天降2》多人模式DLC将完全免费

自上个月公布发售日之后，距离《泰坦天降2》的发售已经逐渐临近，本作的制作方也开始透露出本作更多的详细计划。在近日接受采访的过程中，Respawn联合创始人Vince Zampella告诉记者，他们决定向玩家免费提供《泰坦天降2》所有的后续多人地图更新以及新模式DLC等内容。这在现今这个收费DLC盛行的时代下，无疑是一项极为大胆的举措。而关于此举的初衷，Vince表示他们选择这么做是为了保证玩家群体不会被强行分割。此外，游戏制作人Drew McCoy也认为，这样做可以让玩家们购买游戏所消费的60美元更加物有所值，Drew McCoy说道："我们需要玩家相互建立信任，我们相信不卖多人地图和新模式DLC是一件正确的事情。我们不想把玩家们拆分的七零八落，我希望他们只花60美元就能玩得很开心。"

近几年，多人游戏大都采取了发售付费多人地图的销售形式，随着DLC内容的不断更新，购买DLC内容的玩家们就只能和同样购买了多人内容的玩家进行匹配，原本数量众多的玩家人数就会被分割成许多不同的群体。而对于完全不想要购买DLC内容的玩家，几个版本之后基本就很难在匹配到对手，显然此次Respawn希望让所有玩家都可以体验到游戏的完整乐趣。至于付费内容方面，Vince Zampella表示他们还是会通过一些不影响游戏平衡道具获取利润，不过具体会是哪些内容，现在还没有确定下来。

除了多人模式内容完全免费之外，制作组也对单人模式的开发理念进行了阐述。Respawn的开发者表示，《泰坦天降2》的战役模式玩起来会非常特别，这会与《使命召唤》等主流的一线射击游戏战役模式完全不同。开发者强调本作的战役模式不是那种常见的线性关卡设置，玩家进入战场后需要自己决定行动的路线，而不是跟着设计和的路线一路杀过去就草草了事。本作的导演Steve Fukuda如此形容道："我们想要给玩家营造一种如同被包围一般的沉浸式体验，就像你跳进了一个大水池，敌人可能任何方向出现并将你包围。"





## 新闻短波 INFO

### 《银魂》真人版电影公布

JUMP旗下人气漫画作品《银魂》真人版电影计划近期得到确认。制片方已经决定将由人气偶像小栗旬出任本片主演。电影计划在2017年上映，日本地区群众演员近期也在火热招募中。《银魂》真人版的流言由来已久，粉丝们这次总算等到了这一天的到来。另外，本片的导演也确定为曾执导"《勇者阎魔城》系列"的福田雄一担纲。关于真人版电影，原作作者空知英秋也对自己进行了吐槽，表示《银魂》的故事虽然与"幕末"和"武士"相关，但其实属于小成本的范畴，结果制片方好像把阵仗弄得有些太大了。



### 买《战争机器4》可获赠系列前四部作品

随着《战争机器4》发售日的不断临近，微软也公布了购买本作的一些优惠措施。此次微软将为所有在2016年之前购买数字版或者零售版《战争机器4》的玩家，免费送上Xbox 360平台所有的《战争机器》系列作品。赠送内容分别为《战争机器》正传三部曲，以及《战争机器 审判》这四款游戏。值得一提的是，这四款游戏已经全部加入了Xbox One的向下兼容名单，所以玩家也可以在自己的XOne主机上玩到这四款赠送游戏。购买游戏后，赠品的下载码会分批次发放给符合条件的玩家。



## 新闻短波
INFO

### 《蝙蝠侠 重返阿克汉姆》无期限延期

华纳官方论坛近期宣布，原定于2016年7月26日发售的《蝙蝠侠 重返阿克汉姆》因为需要更多时间来改善游戏体验，所以只能延期发售。此番延期后，官方并没有给出新的发售日期。因为《蝙蝠侠 重返阿克汉姆》将采用虚幻4引擎对《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》与《蝙蝠侠 阿克汉姆城》两作进行完全重制，而不是简单的高清移植，所以遇上技术问题也在情理之中。不过希望通过延期，游戏中的问题可以得到切实解决，而不是像之前PC版《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》那样的重大失误。



### Wii U版《恶魔三全音》年底关服

任天堂通过官网宣布，今年年底将关闭Wii U独占游戏《恶魔三全音》的多人在线功能。多人模式服务会在今年内逐渐停止，6月27日起本作的内容道具已经停止售卖，今年12月28日在线多人模式正式关闭。作为上年的话题大作之一，《恶魔三全音》虽然在发售后遭遇了各方的恶评，不过其多人模式还是有一些可玩的价值，所以本作后来还推出了PC端专用的《恶魔三全音OL》。因为本作的销量与评价远低于预期，任天堂方面已经决定将游戏售价从60美元降为30美元。



## 业界声音
SCENE



“如果林克的声音演出没有被玩家认可，那他们之间的联系就会被切断。”

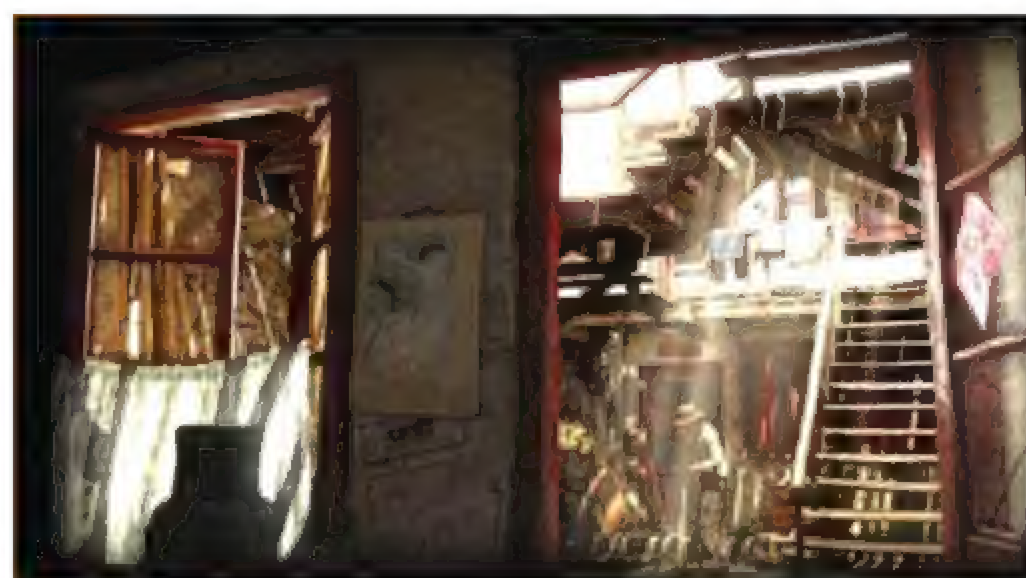
今年E3展上《塞尔达传说 荒野之息》获得了业界媒体和玩家的一致好评后，制作人青沼英二在回答有关新增的语音要素时做出了上述回答。在他看来语音的加入确实会让游戏带给玩家更深刻的触动，但是如果为林克添加语音的话，很可能会造成部分玩家的不满，所以最终还是决定不为林克加入配音。

## GAME 《黑色洛城》制造商新作停止开发

2011年，由Rockstar Games负责发行，开发商Team Bondi打造的《黑色洛城》与玩家见面，本作凭借出色的游戏素质获得了玩家和媒体的一致好评。这款将剧情和游戏玩法完美融合起来的作品，用独特的角色表情技术，完美地讲述一个1940年洛杉矶警匪侦探故事。同时，Team Bondi也创造出了当时最真实的游戏人物演出，这也让《黑色洛城》成为了一款划时代的游戏作品。打响了名号的Team Bondi原本计划再接再厉，使用《黑色洛城》的引擎与技术打造一款以30年代中国旧上海为舞台的全新作品——《东方妓女》(Whore of the Orient)，同时Team Bondi的创始人Brendan McNamara也曾表示希望通过这部作品，向玩家展示旧上海这个有着“东方巴黎”的神秘都市，以及发生在这里的最鲜为人知的故事。

本作的立项情报最早在2011年《黑色洛城》发行之后不久就已经被公布出来，2012年底的时候甚至还曾传言游戏可能会在2015发售，并登陆PS4/XOne平台。但之后所有有关本作的新情报都不甚乐观，因为资金和标题造成的影响让本作的开发经历充满了波折，同时在2013年后也几乎在没有任何情报流出。近期，在Team Bondi的制作人Derek Proud接受媒体访谈时，这部游戏才终于有了新的情报，而令人遗憾的是，目前本作的制作人已经明确表示《东方妓女》不可能推出了。不过Derek Proud还是补充道，虽然团队已经不再开发这款游戏，但这个项目还没有被取消。

虽然本作已经确认发售无望，不过从之前Team Bondi公布的游戏视频来看，本作对三十年代那个特殊环境下的大上海有着极其独特的还原。虽然游戏当时演示出的打斗手感仍旧显得有些奇怪，不过极富时代感的游戏风情，还是能让人对其产生浓厚的兴趣。





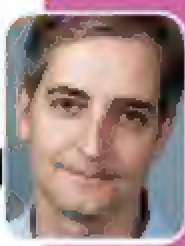
## 业界声音
SCENE



“日厂和欧美厂商之间的差距已经成为难以逾越的鸿沟。”

近期在接受采访时，神谷英树表达了在E3展会后自己对日美游戏厂商差距的一些看法。在神谷看来，日本和欧美游戏产业技术实力的距离已经形成了一条鸿沟。今年E3上，欧美厂商展出的诸如《地平线 期待黎明》、《极限竞速 地平线3》、《往日不再》和《战神》这样的大作，已经远远地将日系游戏甩在身后。

## 业界声音
SCENE



“我们曾经找到任天堂和索尼商谈合作，结果都被拒绝了。”

Xbox的联合创始人艾德·弗莱斯在接受IGN的专访时，被主持人问到这个当年微软曾寻求与任天堂进行合作的传言是否属实时，他先是暗示确有其事，之后回应说最初因为微软缺少主机游戏的相关经验，所以他们找到岩田聪商讨在硬件方面合作的可能性，不过被拒绝了，随后他们还找到了索尼，当然结果也是完全相同的。



“《神威九号》出现的所有问题都是我的错。”

稻船敬二通过众筹完成开发的游戏《神威九号》发售后不久，收到了媒体和玩家很多负面的评价，本作也遭遇到了巨大的危机。为此，在本作的一次直播活动中，稻船敬二出面回答了许多玩家的问题，同时面对外界游戏的恶评，稻船敬二也坦率的接受了大家的批评，并承担下了所有过错。

## EVENT 我国见义勇为英雄 被收录进《守望先锋》漓江塔

2016年5月23日的一个下午，广东工业大学校园内发生了一起摩托车盗窃案，发现窃贼的2015级学生吴宏宇在校园内对其展开了追截。当他和他的同学驾驶摩托车追到窃贼时，却被犯人驾驶摩托车撞倒在地。之后由于摔倒时头部着地，巨大的冲击力导致吴宏宇出现严重的颅内出血，在经过了三个小时的抢救之后，最终依旧不治身亡。事发后，媒体报道了吴宏宇的英勇行为，广东工业大学也联合吴宏宇父母成立了“吴宏宇爱心基金”，吴宏宇也被授予了“广东青年五四奖章”等称号。

抛开吴宏宇见义勇为的事迹，其实他也和其他年轻人一样，也十分喜爱游戏。在他离世前的最后一条社交媒体内容上，就写着对《守望先锋》正式开服的期盼，同时作为一位普通家庭的孩子，他还在留言中和好友们一起探讨游戏是不是买个199元普通版就足够了，给人的感觉十分平易近人。在吴宏宇过世后，他的社交媒体截图被好心的玩家发到了暴雪的官方平台，而这条新闻也引起了暴雪官方的注意。现在，如果大家来到《守望先锋》的中国地图漓江塔，就能发现一处有三个宇航服模型的展示区域，如果将游戏图像和人物模型设置到高级的话，就会发现中间这个红色的模型背后用汉字写着“英雄不朽”的字样，而宇航服的胸口更是写着“宏宇”这个名字，暴雪还特地在这个宇航服下面放置了一个白色的花圈。

事实上这也已经不是暴雪第一次和玩家之间进行互动，例如之前《守望先锋》的画师就曾为一个小姑娘绘制过一个同人画。更早之前暴雪还曾将一位名为曹芝源的抗癌少年，制作为一位NPC放入到《魔兽世界》里面。







### 新闻短波 INFO

**《FIFA 17》官方宣布获得J1联赛授权**

EA通过推特和官网宣布，将在今年9月发售的《FIFA 17》获得了日本顶级联赛“日本职业足球联赛（J1联赛）”的授权，J1联赛和日本联赛杯都将会出现在此次的新作之中。此次的《FIFA 17》将会获得包括球队Logo、球衣及球员名单在内，几乎J1联赛的完全授权，联赛中全部18支球队也将会全部出现在游戏里面。此消息传出后，不仅获得了J1联赛球迷的热烈反响，世界各地的其他玩家也纷纷表示希望EA继续为“《FIFA》系列”增加联赛授权。




## GAME 《王国之心2.8》监督表示正在全力打造系列新作

近日，在PlayStation中国的大力协助下，《王国之心HD2.8终章序幕》的监督安江泰在E3展会上接受了中国媒体的采访，并回答了许多玩家极为关心的问题。首先，关于系列令人捉摸不透的数字排序，安江监督表示尽管现在还不能透露3代的故事和时间线，但可以确定2.8的剧情将与3代紧密相连，鉴于“《王国之心》系列”所有作品的世界观都是彼此关联，所以2.8将会发生在距离3代故事很近的时期内。同时安江泰还想玩家保证，目前SE的开发团队正在集中精力开发2.8和3代，在全力以赴做好这两款游戏之前，团队尚未有其他项目的计划。

至于内容上，安江监督在采访中强调，制作团队此次在重制过程中花了不少的心思，游戏中许多大大小小的细节，都在向玩家展示着游戏设计师们的执念。“《王国之心》系列”经过了多年的发展，已经具有了相当庞大的体系规模，剧情也十分复杂，这可能会导致新玩家难以体验到游戏的最大魅力。对此安江监督表示，庞大的世界观和值得深入挖掘的剧情就是系列服务核心粉丝的特色。而另一方面，《王国之心》每一作都会采用像迪士尼主题乐园一样的设计，让每一个迪士尼动画世界的故事都变得简单易懂，对新手玩家来说也更亲切，所以新用户并不需要完全了解系列所有的故事，也能体会到游戏的乐趣。作为2.8新增的核心内容——《王国之心0.2》，安江监督特意强调，这部分内容会很充实，大致相当于过去作品中1个世界多一点的故事份量，而重制版本身则拥有超过20小时的游戏内容。

最后，关于《王国之心2.8》中文版的计划，安江监督表示目前还没有最终确定，但自然也希望会有中文版推出。虽然安江监督并没有就中文化给出明确答复，但考虑SE旗下游戏一直以来在中文化上的积极表现，本作推出中文版应该问题不大。








# 编辑视点 EDITORS'OPINIONS

## 你今天买季票了吗?

不知不觉，季票已经成为了几乎每一个 3A 级游戏的标配。甚至在游戏还没发售的时候，玩家就已经可以购买季票了。而随着玩家群体的钱包越来越鼓以及观念的改变，有能力支持正版甚至购买季票的人也越来越多。

> 玩家其实就是这样一种单纯的生物，花钱不是问题，重点是季票得值回票价，厂商今后如果不在季票方面多花点心思的话，大概今后买季票的“冤大头”也会越来越少吧。

说到季票的起源，不得不提 DLC 这个“万恶之源”。在 DLC 还没流行的 PS2 时代或者之前，游戏厂商都是想把游戏尽量做得更完整，有更多精彩的内容以吸引更多的玩家。然后现在大多厂商想的却是如何把游戏多拆几份来卖（欧美做法），或者是帮（女）角色们多弄几件服装出来（日厂做法）。当然其中不乏良心的存在，但绝大部分 DLC 依然逃不出“坑钱”的嫌疑。季票正是 DLC 越来越多后必然的产物，为的就是减轻玩家们的抵触情绪，而把所有 DLC 捆绑在一起弄成一个合集然后打折发售，那就是所谓的“季票”。曾经有美国媒体把 2015 年的 18 款游戏（皆包含季票）做了调查，其中不乏《泯灭之光》、《恶灵附身》、《巫师 3 狂猎》、《辐射 4》这种销量和口碑都不错的游戏，这些游戏的总售价为 1080 美元，季票总售价却达到了 736 美元。值得一提的是，在这份统计公布的时候，《泯灭之光》的季票还是 19.99 美元而不是后来的 29.99 美元，《辐射 4》的季票也是原来的 29.99 美元而不是后来的 49.99 美元。

对于玩家来说，季票就像是一个“预订价”。玩家花费了金钱预订了游戏的额外内容，值不值还得看厂商的后续工作。对于玩家来说，这像是一种金钱上的投资，然而对于厂商来说，这就像是在预支自己在玩家群体中的“信用值”。举个例子，去年口碑和销量双赢的《巫师 3 狂猎》，玩家为什么能对萝卜每天满天飞，更新补丁都快比游戏本体大的本作赞不绝口？因为“良心”。姑且不说那十多个免费 DLC，后续的两个 DLC 简直厚道得堪称业界良心，《血与酒》更是直接开放了一个全新的世界供玩家探索，游戏内容也是厚道十足。相比之下隔壁《辐射 4》，季票一口气涨 20 美元就算了，大部分玩家眼中分量最重的剧情也只有两个，《远岛惊魂》无论长度和耐玩度都明显不及《石之心》，虽然最后一个 DLC《核子乐园》还没发售，但要想超越《血与酒》看来也是颇有难度。这样也不难理解为什么《辐射 4》虽然销量不错，但口碑却不及前者。玩家其实就是这样一种单纯的生物，花钱不是问题，重点是季票得值回票价，厂商今后如果不在季票方面多花点心思的话，大概今后买季票的“冤大头”也会越来越少吧。

［文：三日月］

## THQ：光荣的前车之鉴

最近，Koei 公布了根据著名动漫《剑风传奇》改编的《剑风传奇无双》，配合同年上映的最新 TV 版动画，在美式游戏形成压倒性话题的 E3 期间也吸引了不少眼球。去年 Koei 先后制作了俗称《DQ 无双》的《勇者斗恶龙 英雄集结》、《亚尔斯兰战记》，今年年初已有《进击的巨人》，再加上《剑风传奇无双》，一时间光荣成为了授权作品的改编大户。不过仔细一想，这样的例子其实在业界并不少见，其中就包括已经倒闭的 THQ。

2012 年 12 月，THQ 正式宣布关闭，并甩卖了所有资产。THQ 曾经是美国第三大游戏发行商，其倒闭的原因多种多样，其中之一就是授权游戏不再风光。从 PS2 时代开始，THQ 凭借一系列动漫影视作品的授权改编作，赚取了大量金钱。其中《汽车总动员》一作的销量，就到了能碾压《最终幻想》这种顶级日式游戏的级别。而这种游戏的开发成本和制作周期，都是传统大作所无法比拟的，就算去除给版权方的分成，收入依然可观。然而随着时代的推移，低价甚至免费的手游兴起，外加玩家对此类游戏素质的不满，最终销量急剧下滑，高昂的授权费用反而成了 THQ 的负担。

Koei 走到今天也是形势所迫。《真・三国无双 2》异军突起之后，15 年间一口气涌现出 7 部正统作品，外加《战国无双》等相似之作，此外还有数量繁多的《猛将传》等各种外传。Koei 曾一度设想将《无双》打造成类似 DQ 和 FF 这样的国民系列，不仅全面出击于各大平台，且题材涉及体感、麻将等多个方面，反而使得品牌价值急剧下降。与此同时，Koei 本社在其他领域如主视角射击、动作射击、竞速类游戏上的探索也均失败，最终现实迫使其走上了改编的道路上。


《剑风传奇无双》是一款至少迟到十年的作品。

当然如今 Koei 的情况和 THQ 还是有很多不同，每年的改编作品仍不算多，而且素质均有一定保证。然而其能拿到的授权作品号召力，也比不上当年 THQ 所拥有的。而且改编多了，难免有失手的时候，像《北斗无双》两作的评价就不好，去年的《亚尔斯兰战记无双》也是销量惨淡。如今的《剑风传奇无双》看上去有很强的《北斗无双》既视感，希望不要搞砸。而正面的例子也有，那就是《勇者斗恶龙 英雄集结》。该系列在保留《无双》动作性优点的情况下，又巧妙地融合了《勇者斗恶龙》的各项传统，最终打造出一款近年来少有的原创精品。在其成功的背后，原《勇者斗恶龙》团队的参与功不可没。

从《勇者斗恶龙 英雄集结》的成功来看，或许 Koei 应该多选择与其他游戏公司合作才是正道。日本动漫享誉世界，然而在全球拥有极强市场号召力的品牌并不算多。一些成功的作品如《龙珠》、《火影忍者》早已名花有主，而且改编次数过多，而像《哆啦 A 梦》这样的作品又和 Koei 八字不合。这时选择游戏领域，一来竞争相对较小，二来可以实现双赢，三来在同行的帮助下游戏素质有保证，做出令两家粉丝都真正满意的优秀作品。而在欧美市场，如果遇到极有信心的超人气作品，不妨果断出手，说不定就能出现一个新的奇迹。

［文：纱迦］

> 从《勇者斗恶龙 英雄集结》的成功来看，或许 Koei 应该多选择与其他游戏公司合作才是正道。

# 黄金眼

视频黄金眼

http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

■COS角色 贝克 ■出自《神威9号》 ■Coser 乙太

## 超级机器人大战 原创世纪 月之住民

スーパーロボット大戦OG ムーン・デュエラーズ

■BNEI ■策略角色扮演 ■2016年6月30日 ■日版

PS4/PS3

- 次世代 1080p 画面
- 全新原创角色加盟
- 系列首次中文化

21

本作套用了《第2次机战OG》成熟的系统，新增角色与机体的战斗演出表现出色，部分关卡设计出色，新手模式照顾到了新人玩家。**但诚意不足也很明显，老机体的动画大多搬运自前作，只对部分招式进行了修改。**而新加入的机体数量屈指可数，让玩过前作的玩家很难有新鲜感。

发售前官方表示目标是吸引新用户，事实上游戏的故事并没有做到独立成章，此前的剧情只是以影像方式进行了回顾，要想吸引新用户还是有难度的。游戏素材大量照搬于2012年的《2OG》，不过新机体的动画还是很给力，我方阵容空前豪华。中文化值得肯定，但删除剧情回顾是个败笔。

难度保留了"《机战OG》系列"的特色，即使流程偏短，靠着SR点和会撤退的BOSS等挑战课题在，游戏时间还是被强行拉上去了。除了流程外，关卡内容的构成也有点单调，不仅类型单一，敌人翻来覆去就是那几种，某些BOSS隔三差五就会登场，登场率比我方的某些板凳队员还高（笑）。

## 神威9号

Mighty No.9

■Comcept ■动作 ■2016年6月21日 ■中文版

PS4/PS3/XOne/X360/Wii U

- 颇有难度的关卡设计
- 可使用多个角色
- 炫酷有趣的冲刺系统

16

本作的很多细节都在向初代《洛克人》致敬，还加上了特色的冲刺吸收系统，但最终的成品也仅属于"能玩"的程度。虽然游戏的难度有保证，可关卡的设计十分失败，没有属于自己的特色，很难让人留下深刻的印象。另外，糟糕的声优演出（特指英文原版）和机翻的官中实在是让人无法直视。

本作虽然号称《洛克人》精神续作，但实际素质远远达不到《洛克人》的高度。**游戏有着诸多用情怀也无法弥补的致命缺陷，画面表现十分糟糕，音乐毫无亮点。**关卡设计没有新意，仅仅是空有难度而已。游戏的冲刺系统是惟一的亮点，但特殊能力设计糟糕，反而会给玩家带来不便。

实话实说，本作的第一印象的确给人一种当年《洛克人》的感觉。在保持《洛克人》当年游玩感觉的同时还加入了独特的冲刺吸收系统，玩起来颇为爽快。然而关卡设计比较失败，单调的关卡设计配合同样单调的BOSS战使得本作在初期新鲜感消退后会变得相当沉闷。

## 下载 Inside

Inside

推荐度 10 / 10

XOne
■2016年6月29日
■19.99美元
■Playdead
■平台动作

来自《LIMBO》制作组的最新力作。游戏有着和《LIMBO》类似的画面风格，以及完全无字的剧情表达方式。世界观比之《LIMBO》更加黑暗，临近尾声之时还有出人意料的展开。游戏的谜题设置精巧，比起难度，更多的是让人感叹设计者的思路。不可不玩的佳作。

## 下载 初音未来 歌姬计划 未来之音

初音ミク Project DIVA Future Tone

推荐度 9.0 / 10

PS4
■2016年6月23日
■536港币
■SEGA
■音乐

虽然是高清冷饭大合集，但收录曲目极具分量，街机独占曲目对老玩家来说也新鲜感十足。游戏以1080p、60帧的画质进行展现，大部分PV演出则以街机版的"橡皮人"风格重新制作，新追加的难度、练习模式和生存模式丰富了可玩性，惟一的问题就是需要花时间来适应组合键的谱面。

# 国行天下

## LICENSED NEWS

栏目主持：筒子君

不知道是不是在忙着准备Chinajoy的相关内容，近期国行主机并没有太多值得关注的大事发生。索尼方面陆续发行了之前过审的游戏作品，以动漫改编游戏为主的产品线相信也能有效地促进主机游戏在国内的发展。微软方面，《光环》的联赛依旧如火如荼的举办着，之前栏目也曾和大家提到过，Chinajoy展会上还将会举行联赛的总决赛，有兴趣的朋友们一定不要错过。



## PS VR体验会召开 国行VR设备或将到来

虽然今年的E3展会上，索尼并未将PS VR作为主力产品进行推广，但实际上PS VR的预定情况已经火爆到了不可思议的地步，在之前PS VR于其他地区开启预售后，数十分钟内就被抢购一空，今年10月13日PS VR的首发必将再次迎来抢购热潮。随着发售日的逐渐临近，PS VR在国内的新动作也越来越多。6月25日，PlayStation中国在上海举办了线下PS VR体验会。7月1日~2日，又再次于北京举办了PS VR专题体验会。结合之前PlayStation中国官方的态度，以及两场体验会的相继举行，也许国行PS VR离我们也已经近在咫尺！

目前国内的VR热潮已经确确实实的烧了起来，趁着这股春风国内也已经出现了许多自主研发的VR设备，而市场反馈上也比较可观。此番，如果PS VR真的以国行版登陆中国市场，相信也会有不俗的成绩。具体到官方的宣传活动，索尼互动娱乐香港（SIEH）先是在6月28日宣布将于7月28日“2016香港动漫电玩节”前夕举办“PlayStation VR亚洲区发布会”，而后索尼互动娱乐上海则宣布将于2016年7月27日“2016 ChinaJoy”前夕举行“2016 PlayStation中国发布会”。虽然PlayStation中国目前并没有明确表示有国行版PS VR的存在，但以上种种的迹象已经能让我们对今年的“Play Station中国发布会”充满期待了。

当然，除了PS VR的信息外，今年的“Play Station中国发布会”也会和去年一样公布更多游戏中文化的相关信息。虽然发布会并不对外开放，但各位玩家可以通过相关直播全程观看发布会。如果有条件，各位玩家也可以直接前往“2016 ChinaJoy”现场，亲自体验PlayStation中国提供的各种游戏与设备的试玩。



## 《圣斗士星矢 勇斗之魂》限量珍藏套装 点燃玩家的小宇宙





6月23日，随着国行版《圣斗士星矢 勇斗之魂》的正式发售，PlayStation中国也同步推出了本作的PS4主机限量珍藏套装。套装内除了标配的黑色PS4游戏主机与手柄外，还有一支金色的PS4手柄，“圣斗士星矢 ”主题的特别版金色硬盘槽盖，铁盒版《圣斗士星矢 勇斗之魂》实体游戏以及神圣衣版处女座沙加的万代原装正品模型，主机套装价格为3499元人民币。如果想要单独购买游戏的话，单独的铁盒版《圣斗士星矢 勇斗之魂》售价为299元，与标准普通版价格一样，但铁盒版会附赠三个特典，所以有意本作的玩家一定要尽早出手。至于套装内的神圣衣版处女座沙加模型，则不会进行单独售卖。

了解万代圣衣神话模型的玩家们应该知道，这个系列的正品模型价格都在千元左右，按照主机套装的

价格计算，刨去手柄主机和游戏的价格，模型的优惠基本可以算作买主机送玩具了。

此次套装附带的神圣衣版处女座沙加更是系列中的超人气角色。作为最接近神的男人，神圣衣版处女座沙加模型有两种形态：圣衣形态和人物形态。由于部分圣神衣使用了合金材质，使得圣衣形态下整体的质感非常棒。而黄金衣甲上细致的花纹浮雕又使得圣衣显得格外神圣。再加上莲花台对圣衣的支撑，使得圣衣形态就像是一件精致的艺术品（其实更像奥斯卡小金人）。莲花台还能使人物形态的模型坐在上面，漫画中的造型得以还原。人物本体的可动性较高，每个关节都可自由旋转，使得人物形态下可以摆出各种造型。再加之配件的丰富：五种表情、八种手势（十六支手）、长发、黄金莲花台，使得“天魔降伏”、“六道轮回”、“天舞宝轮”这些经典招式和造型的摆放成为了可能。

# 国行版Xbox One S年底上市 Xbox中国更多服务跟进

作为本届E3展会中惟一公布了主机硬件的厂商，微软不仅率先公布了半代升级主机“天蝎计划”的存在，更重要的是他们为玩家带来了轻薄版的新型号Xbox One主机——Xbox One S，这款改良型主机提供不同的硬盘规格共玩家选择，最低只要299美元，同时这款主机今年8月就可以于各位玩家见面。而关于这款主机在国行市场的前景，近期微软Xbox中国区的负责人谢恩伟也在接受采访时，透漏了一些相关信息。

首先，考虑到国内市场的特殊性，来到国行市场的Xbox One S还需要另行审批，不过谢恩伟表示，国行版Xbox One S预计在年底就可以上市，主机上市的相关工作已经在筹备之中。同时，他还回应了有关“天蝎计划”的情况，作为Xbox One家族的成员之一，“天蝎计划”并非次时代主机，而是增添了对4K和VR的支持，且更够实现完美向下兼容的大幅强化版本。此外，谢恩伟还说到，今年微软在E3展会上公布的新手柄定制服务，也同样会在国行市场推出，精英手柄的定制服务也在考虑之内。而同样作为今年展会的重头内容，微软提出的“无边界”理念，在国内也是微软发展的一个重要方向。由于国内Windows10的激活量已经达到了3亿，如果可以借由这个群体来从Xbox One和Windows10两个平台互相引导用户，这一服务也许会让Xbox业务在国内产生意想不到的效果。

在说完E3的相关内容后，谢恩伟也回答了一些其他问题。比如目前《火箭联盟》已经实现了Xbox One与Steam PC版跨网联机的功能，所以Xbox和PS系主机的跨平台联机也令人心生向往。对此谢恩伟表示只要索尼方面愿意努力，未来实现Xbox用户和PS用户共同游戏也并非全无可能。

对于如今大热的VR游戏，谢恩伟表示在以开放的态度与第三方进行合作的同时，微软并不会盲目随大流，但“天蝎计划”依然会有VR的相关内容。地区与语言解锁等Xbox Live的种种新服务，也会和其他服同步推出，而地区与语言解锁更是保证了非国行主机的玩家也能轻松玩到简中的游戏。在游戏方面，谢恩伟确认今后所有微软第一方游戏都将支持中文，且他特别提到了《再生核心》和《光环战争2》这两款游戏，并强调微软正努力将这两款游戏带入中国。







# PlayStation夏季促销活动开启




PlayStation®4
2016夏季促销活动
活动时间：自2016年7月4日起

在Steam和Xbox相继展开了夏季特卖，并挟疯狂的折扣收割玩家的钱包之际，PlayStation中国终于展开了行动。本次PlayStation夏季促销活动将从2016年7月4日开始，对国行游戏阵容中六款最具吸引力的游戏进行了打折促销。其中PSV平台上面的促销游戏为《最终幻想X》和《最终幻想X-2》，PS4平台则有《最终幻想X丨X-2 HD重制版》、《罪恶装备 未知次元　征兆》、《舞力全开2015》、《撕纸小邮差 拆封》等四款，其中除了PS4版的《最终幻想X丨X-2 HD重制版》促销价为179元外，其他游戏均为159元人民币。

本次所促销的六款游戏，是国行阵容中最为优质的内容，相较游戏原价都有几十到一百元之间不等的优惠，考虑到国行游戏的定价本就偏低，所以折扣力度还算不错。

# 铸造传奇：《最后的守护者》十年历程

*上田文人罕见地接受了媒体采访，讲述其对游戏品质的执念*

SCE日本工作室位于东京港区，从品川电车站出来，步行几分钟就可以看到一栋平平无奇的写字楼，在这栋写字楼外墙看不到SCE的标志，只有在楼外一个揭示板上写明了驻扎在这座楼里的各个公司。这栋大楼的里面是同样的低调，除了一个有各种奖杯与海报的接待区外，其他都是十分普通的办公空间。

这种缺乏个性的办公室格调，与这家工作室过去多年来的产品风格形成了鲜明的对比。



一直以来，SCE日本工作室的游戏以个性著称：《ICO》、《捉猴啦》、《乐克乐克》、《东京丛林》……正是这些独具创意的游戏，让PlayStation成为一个独特的平台。

不过近年来在独立游戏的冲击下，SCE日本工作室的创意游戏变得不那么有竞争力。在2012年，该工作室进行了一次大刀阔斧的改革。SCE日本工作室与外部开发商合作的一些游戏大获成功，比如《血源诅咒》。而内部开发的游戏如《Knack》却令人大失所望。其为PSV制作的《灵魂献祭》、《自由战争》等游戏虽然也有一些亮点，可惜只不过是为一个垂死的平台续了一口气而已。

但SCE日本工作室仍然有许多值得我们期待的作品，包括《重力异想世界2》、《明日之子》、《游戏空间VR》等，当然，还有一个让整个业界关注的大作——《最后的守护者》。

## 漫漫长路

《最后的守护者》开发至今已有10年时间，成为了业界的一个传奇之作。玩家虽然都很期待，但在漫长的等待中，对于它能否最终发售都感到怀疑。在几年的沉寂之后，去年E3展上，《最后的守护者》以PS4游戏的身分回归。新DEMO让玩家们再次产生期待之情。

首先要给玩家们吃的一颗定心丸就是：上田文人一直在率领他的队伍开发《最后的守护者》。虽然几年前他已不再是SCE的员工，但按照合同他要将这款游戏做完之后才能真正离职。最近上田文人在接受媒体访问时说："我从来没有花那么长时间去开发一款游戏，所以我的内心一方面感到非常沮丧，但另一方面又有强烈的要把它做完的执念。"

《最后的守护者》在E3 2009时作为PS3游戏首次公开，当时那段具有典型TEAM ICO作品氛围而又有全新感受的预告片，给所有玩家留下了深刻印象。但在此之后该作一度"失联"，直到2010年的TGS才公开了第二段预告片。2011年3月，部分媒体被邀请观看该作的操作演示，但是第二个月索尼就发布了延期消息。之后的E3与TGS完全没有任何消息，原定的2011年发售期被无限期延后了。SCE全球工作室吉田修平当时对媒体说："《最后的守护者》目前开发进展超级慢，有大量技术问题需要攻克。目前游戏的运行不够流畅……开发团队需要在很多方面做出妥协。"

2011年12月，索尼确认制作人上田文人已离职，不过仍将以签约制作人的方式将《最后的守护者》做完，在新闻稿中强调其"一定会将游戏做完"。

然而整个2012年过去了，《最后的守护者》

仍然一点消息都没有。而在这一年，索尼游戏工作室的开发资源开始向PS4转移。上田文人说："当他们决定将这游戏转到PS4上，我有点难以接受。不过如今回过头来看，当时的PS3市场规模还比较小，而现在PS4已经成为主流市场，所以我很高兴它变成了PS4独占游戏。但在当时我是很失望的，因为我想早点把游戏做完发售。"

接着又是两年时间过去了，《最后的守护者》仍然是毫无消息。事实在2014年，上田文人与TEAM ICO的主程序海道贤仁合伙成立了genDESIGN工作室，从这时起《最后的守护者》就变成是SCE日本工作室与genDESIGN合作开发。

"genDESIGN主要负责方向的把控，包括美术、游戏设计与动作，"上田文人说，"而SCE日本工作室主要负责执行与测试……我做的是创意总监的工作，日本工作室来执行，然后我再来检查开发成果，如此往复。最初我也担心这种开发方式能不能行得通，不过现在来看是很顺利的。现在这么做对我来说很轻松，如果未来有机会的话，我也希望通过类似的方式合作。"

这种合作方式的成果就是去年E3所展现的，当《最后的守护者》以PS4游戏的身分再次亮相时，直接就定下了2016年内发售，与上田文人的上一款游戏相隔超过10年。

"我们本来觉得《ICO》和《汪达与巨像》开发时间已经够长的了，所以《最后的守护者》的目标之一就是要用更短的时间做出好游戏，结果居然花了这么长的时间，是我完全想象不到的。"上田文人说。"如果能把我们经历的困难都说出来当然很好，可惜很多事我们不便透露。"

## 细节制胜

TEAM ICO的短跑变成了马拉松，部分原因是因为上田文人对于标准的坚持：他对于想要做到的东西有着非常清晰的认识，从大方向到最小的细节都严格要求精确实现。虽然游戏开发至今已有10年时间，中间经过了种种波折，但对于游戏的核心构想以及画面风格始终未变。

"游戏最主要的概念就是男孩与大鹫的合作，通过大鹫到达原本无法抵达的地方。并且通过男孩的小动作，与男孩借助大鹫实现的大动静形成反差，这是本作的核心，是由始至终都在坚持的。"

《最后的守护者》可以说是《ICO》与《汪达与巨像》的集大成之作，前者强调的是二人同心协力彼此互助，在神秘的环境中生存下来。后者强调的是巨型规模感，以及攀爬的机制。两者相结合就成为了《最后的守护者》的游戏机制。

上田文人的游戏都非常强调"伙伴"，不管是《ICO》里的少女，还是《汪达与巨像》里的马。而在《最后的守护者》中，这种与伙伴之间的羁绊将得到进一步升华。当玩家将游戏通关之后，一定会深刻地记住那只一路患难与共的大鹫。



本作的玩法机制也会提升玩家与大鹫Trico的羁绊，比如玩家要喂养Trico，或者将长矛从它的身体中拔出来。这只Trico就像现实里的狗一样，是有一些通人性的，通过一段时间的配合之后，就会形成一种默契。玩家实际上就是把大鹫当成宠物进行训练。上田文人说："在《任天狗》中有很多可爱的动物，在其他游戏里也有一些值得信赖的动物，会给玩家带来便利，提供帮助。本作将会融合这些元素，将动物的各种优点全都展现出来。"这只大鹫既是自主行动的，却又并非完全不可控。

在游戏一开始，Trico受伤严重，男孩要想办法获得它的信任。之后游戏会指引玩家小心翼翼地行动，与Trico进行简单的互动，比如扔一些食物引诱Trico，一点一点地培养其信任。赢得Trico'的信任之后，就能培养它做出一些动作。玩家也将逐渐读懂Trico的情绪，上田文人说："Trico会通过眼睛表达很多种情绪，当它愤怒，或者想要威胁又或者担心某人的时候，眼睛会变红。我们不会告诉玩家这些……希望玩家能自己观察Trico的表情而逐渐理解。"

## 执念

确保Trico的真实生动，是游戏开发过程中的重大难点之一。除了建模与视觉上的真实之外，丰富的动作细节以及AI，是模拟真实动物所不可或缺的。上田文人说："动作方面，我们遭遇了许多困难，有好几次都差点做不下去了。直到最近几个月，我才开始感觉到Trico像一个真正的生物了……"

上田文人对于自己的每一个作品都有着近乎偏执的追求，他的每个项目都是从所谓的"目标视频"开始，展示核心构思、玩法与世界观基调。当年《ICO》的目标视频几乎是他一人完成的，并因此而被索尼收购。上田文人本身是动画师出身，在美术与技术方面都有功底，所以他能做很多创意总监做不了的事，比如Trico最早的3D建模就是他自己做的，之后才交给手底下的进行完善。不过TEAM ICO的首席动画师田中雅信说："这对我来说不是更简单了，绝对是变得更艰难了。他检查我的工作时极其严厉。"

上田文人注重每一个细节的精确实现，为此不惜花费多年时间。对他的性格来说，目前genDESIGN与SCE日本工作室的合作模式是非常有效的。前者就像大脑，后者则是身体。SCE在传统的大型写字楼里进行游戏整体的开发，而genDESIGN则是在充满艺术气息的精美工作室里办公，它的休息室里有一个与天花板等高的大书柜，以及两张大台球桌，看起来像个高端会所。这个工作室大约只能容纳10人左右。只有在这种精致而文艺的氛围里，才能更好地寻找灵感。

如今对于SCE日本工作室以及genDESIGN来说，《最后的守护者》不再只是一个前途莫测的项目，最艰难的时期已经过去，下面是最后的收尾阶段。这款开发十年的游戏，可能会改变世界对于游戏的认识。而Trico更将成为游戏史上最令人印象深刻的动物之一。在商业上，《最后的守护者》也许无法成为一个千万级巨作，但它对于游戏业的意义，绝不是那些一成不变的年货大作所能比拟。

「在商业上，《最后的守护者》也许无法成为一个千万级巨作，但它对于游戏业的意义，绝不是那些一成不变的年货大作所能比拟。」

# 为了部落！

## 《魔兽》导演的四年拍摄历程 经历了绝望与新生



邓肯·琼斯给人的第一印象是爱笑，有时候他会不由自主地傻笑起来，有时候是无法抑制地放声大笑。最近一段时间，他的笑声传遍了世界各地——为了给他的新片《魔兽》造势，他开始了全球巡回宣传，短短几天之内跑遍莫斯科、纽约、伦敦、北京……

今年45岁的邓肯·琼斯，从2009年才开始进入电影业，首部作品是低成本科幻片《月球》。当时人们对他的关注，主要因为他是双性恋歌手大卫·鲍威的儿子。而现在，随着《魔兽》的上映，邓肯·琼斯靠自己打出了一片天地。但在该片之后，他将重返独立电影，下一部作品《Mute》最近刚刚选定主演人选。月底，他和妻子将迎来第一个孩子。对琼斯来说，这无疑是一段快乐的时光，特别是与过去这四年来的痛苦相比……

### 独立电影

邓肯·琼斯与所有伟大的作家一样，总是根据自己的个人经历进行创作。斯图尔特·费涅根是他最好的伙伴之一。2003年，他们在英国的某个商务场合第一次碰面，因为对电影的共同理念而一拍即合，此后就成为一对好拍档。他们最早的成功作品是为时尚品牌French Connection创作的短片，在这部作品中已经留下了邓肯·琼斯的个人风格烙印，那种诡异而戏谑的幽默感，是资深电影宅所喜爱的调调。

“我的父亲从小就让我学乐器，而我总是保持抗拒。但电影是我们都热爱的，能代表我们父子情的东西，是他教我做的西洋镜。”

对电影相关物品的喜爱，导致邓肯在家中热衷于各种电影相关的实验，比如拍摄定格动画，鼓捣家里的8毫米摄像机。由于父亲的关系，他还偶尔参加了一些电影的客串演出，比如《Labyrinth》以及托尼·斯科特的吸血鬼电影《The Hunger》。但过早的曝光并不意味着顺理成章地走上电影职业生涯，直到琼斯在范德堡大学读博士的第三年，拍电影重新成为一个选择。

当时大卫·鲍威在蒙特利尔与托尼·斯科特合作拍摄电视版《The Hunger》，他问邓肯是否有兴趣参加拍摄。到了片场后，斯科特给他手里塞了一部16毫米的Bolex摄像机，让他帮忙拍摄一段片花。“当时我拍得非常过瘾，心想，就是这感觉，我要上电影学院！”

> 《魔兽》上映后在欧美遭到了大面积的恶评，欧美票房也令人失望。但在中国的强劲表现拯救了这部重度粉丝向的电影。

十年后，琼斯带着他的电影处女作《月球》在独立电影界大放异彩，该片被普遍评价为有深度、有思想的科幻电影具有新意的一次回归，在一个没有特效就不会拍科幻的年代，显得十分可贵。电影讲述的是维护工人山姆·贝尔在月球基地独自一人待了三年，用各种简单的方法排遣孤独寂寞。

琼斯在写《月球》剧本时，与远在韩国的一个女子相恋，那种孤独与思念的感觉是剧本的灵感来源之一。为了增强角色代入感，琼斯还专门跑到中西部偏远地区做研究，与家人和朋友完全远离。

“看过这部电影的人都是好评如潮，我心想终于找到自己擅长的东西了，而且我很享受拍摄的过程。”琼斯说。《月球》为他获得了BAFTA最佳新人新作奖。之后他再接再厉，在杰克·吉伦哈尔的动作电影《源代码》中又有出彩表现。这次的预算是3200万美元，所以制作规模大幅提升。电影本身的立意就极具创新：吉伦哈尔一次又一次地经历炸弹受害者生命的最后8分钟，试图找出行凶者。这部电影可以说是口碑与票房双丰收。

琼斯说，他的角色通常是那种“被自己为之卖命的体制所压迫，对体制的很多事一无所知，对自己的工作以及所处的环境感到困惑”。琼斯对于反乌托邦题材特别容易产生共鸣。但琼斯本人并不是那种孤独避世之人，他充满魅力而又极富激情，从他活跃的推特账号就能看出他对人生的乐观。他不仅喜欢电影，也喜欢游戏与宅文化。同时他也积极融入这种文化，从定做的《魔兽》与《月球》T恤衫，到深夜参加漫展，他深知要与粉丝们产生共鸣，首先要把自己变成粉丝，然后根据自己的理解，对



原作品进行提升——这就是他能把握好《魔兽》改编电影的原因。

## 人生低谷

2009年，《魔兽》电影启动时，原本是准备由山姆·莱米执导，但这位导演与暴雪之间的想法存在巨大分歧，导致项目无法继续推进。莱米退出后，该项目找到了编剧查尔斯·李维特（代表作《血钻》）重写剧本，这次围绕的是人类对抗部落入侵。“然后邓肯就出现了，”《魔兽》制片人查尔斯·罗文说。“他读了剧本后说对这故事非常感兴趣，但他要做出一个重大改变：他要同时从人类与兽人的两个角度来讲述这个故事。”

“同时展现冲突的双方面，这才是真正吸引我的地方。”琼斯说。对于一部预算超过1亿美元的主力大片，这是根本性的变化。而对琼斯来说，这也是他拍摄过的最高规格的电影，在技术与视觉效果方面都有许多挑战。但是就在这事业的关键时期，琼斯的个人生活也出现了挑战。

2012年11月，琼斯的未婚妻——摄影师罗德尼·龙基略被诊断出二期乳腺癌。就在当天，两人决定前往法院登记成为合法夫妻。当周末，罗德尼做了手术，未来等待她的将是漫长而痛苦的化疗。

一个月后，这对夫妇又做出了一个不同寻常的举动：他们决定通过推特发布他们与病魔抗争的时光。

“我们很恐惧，惟一能支撑我们继续走下去的，就是讲述这些故事，并与其他有相似经历的人们共勉。”罗德尼说。

在治疗之前，医生建议她剪掉头发。琼斯也和她一起剪掉头发，表示与她共同面对。他们通过网络详细记录了这一切。琼斯说：“将这种事作为隐私，对我来说会更加恐惧。将它公开，听到别人说‘我们也有相同的经历’或者‘我们已经熬过去了，相信你们也可以’——我认为这样更有安慰效果，而如果一切都自己承受的话，感觉周围都是黑影。”

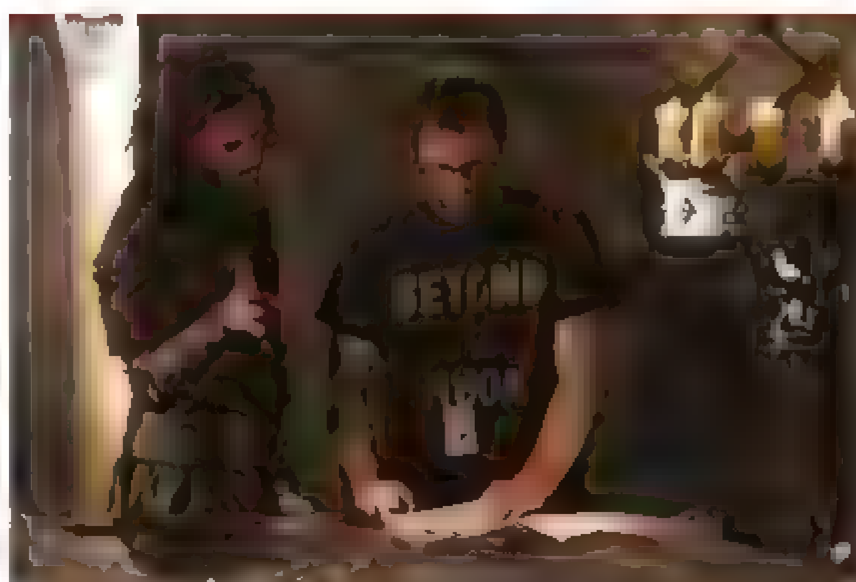
第二年一月，琼斯透露他将成为《魔兽》的导演。同时他也在不断发布陪妻子一起对抗癌症的进展，引起越来越多人的关注。

“我今年29岁，在病人社群里，我看到有些姑娘才25岁，对于这种癌症来说真是太年轻了。”罗德尼说。“我们要让更多人知道这个问题的严重性。”

## 新的生命

做完手术后没几天，琼斯夫妇就搬到了温哥华进行《魔兽》的前期拍摄。拍摄场地里建造了巨大的场景，从暴风城街头，到兽人的营地，都需要搭建一部分的实景。兽人的表演全部通过动作捕捉加CG的方式完成。

对于任何电影制片人来说，1500多个特效镜头都是难以驾驭的。但邓肯对于技术非常了



解，并且很乐于尝试。他知道在电影开头5分钟一定要抓住观众的兴趣点，而对于热爱《魔兽》的观众来说，最能体现游戏原作的标志就是兽人。所以邓肯在电影开场时，就把特效全花在了兽人酋长杜隆坦夫妇的描绘上。他们对未出世的孩子未来的担忧，两人间深刻情感的细节描绘，起到了以情动人的效果。

在邓肯·琼斯的电影中，总会有一个自知其为异类的主要角色。在《月球》中的主角山姆·贝尔知道自己是克隆人，而《源代码》中的柯尔特·史蒂文斯后来发现自己并非原本所认为的自己。而在《魔兽》中，拥有一半人类一半兽人血统的迦罗娜就是这样一个角色。

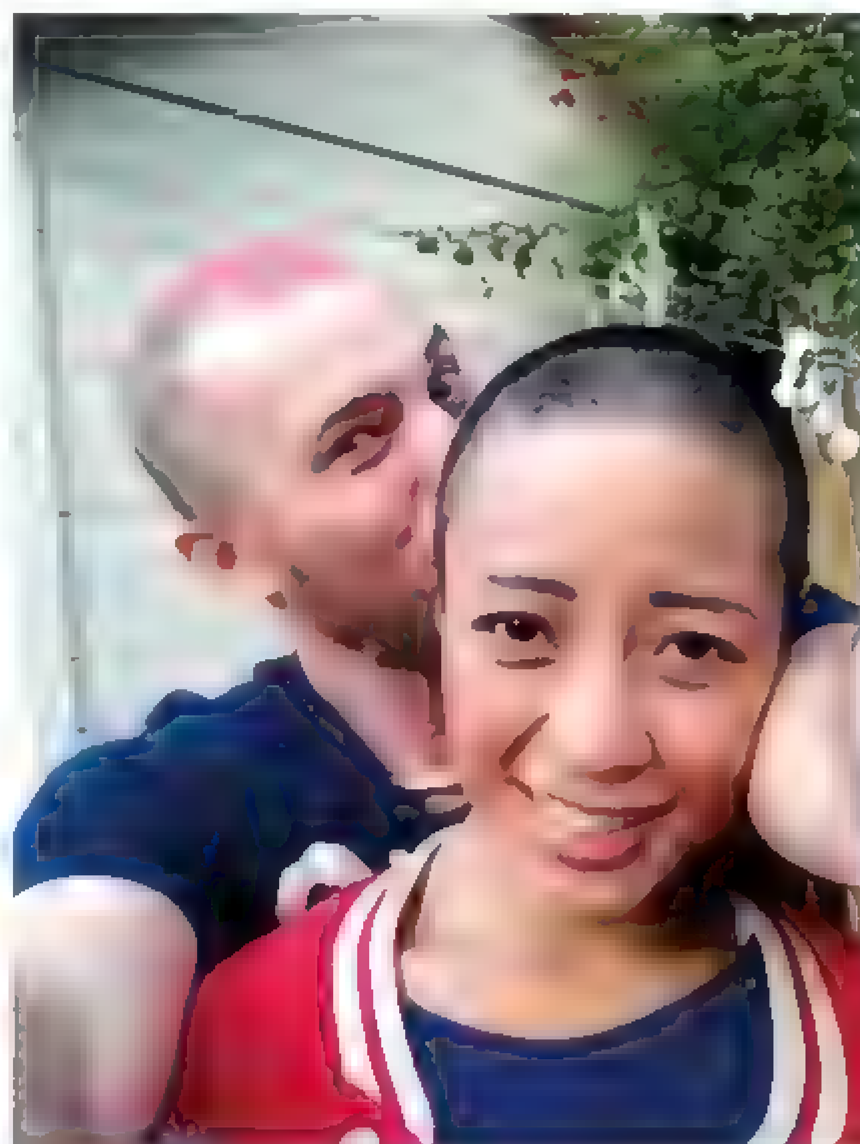
某种程度上，在《魔兽》的拍摄过程中，琼斯本人也扮演着这种“个人与体制抗争”的角色。《魔兽》背后的资本关系错综复杂，除了暴雪、传奇影业和查尔斯·罗文的制片公司外，该项目过程中的投资方可谓数易其手，包括中国的万达影业、企鹅影业等多家公司都参与其中。琼斯说：“拍这种大投资的电影真是要让人剥掉一层皮，有太多的官僚主义和外交手腕需要适应，还要能够改变自己的想法，可能会因为很多人而改变很多次。在这次经历之后，我会非常乐意重返独立电影，那样我和制片人以及演员们才能自由决定怎么做。”

接下来琼斯的独立电影将会是《Mute》，这将会是其《月球》三部曲的第二作。其背景设定在未来的柏林，讲述哑巴调酒师寻找失踪的女友。

琼斯的个人遭遇总会成为其电影情感基调的重要因素。在今年1月10日，他的父亲过世，他因此两个星期没上网。当他再次出现在公众面前，似乎已经走出了伤痛。他像过去一样开玩笑，发的推特里有许多游戏的内容。几天后他向世界宣布自己即将成为父亲。

《魔兽》上映后在欧美遭到了大面积的恶评，欧美票房也令人失望。但在中国的强劲表现拯救了这部重度粉丝向的电影。作为一个长期与粉丝保持密切交流的重度推特用户，琼斯说他的目的就是服务于粉丝，而《魔兽》至少对于绝大多数粉丝来说都是一部合格的作品，玩家们都在期待更多的续集将原作的故事讲完。但无论是否会有续集，对琼斯来说这一切已经结束。

“从我们经历癌症，到这个孩子的诞生。这真是一段波折的时光。”琼斯说。“你想要与不想要的人生经历都浓缩在这三年半的时间里。我对自己说，我们已经度过了人生最艰难的时光，未来应该否极泰来了吧！”





# 暑期的预备铃

## 香港动漫电玩节媒体发布会见闻

文 秋沙雨 美编 Juxi

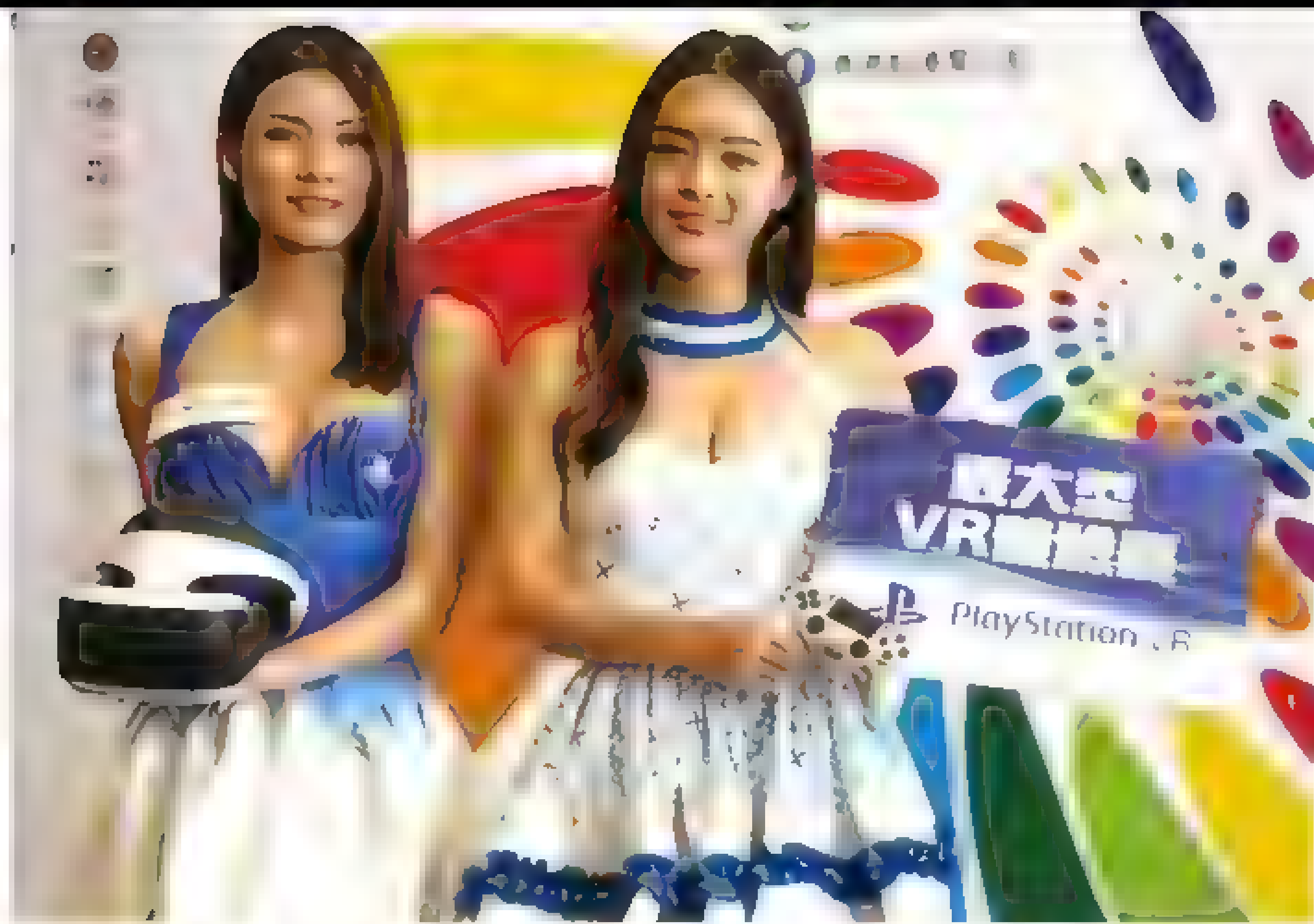
在2016年6月28日，UCG的小编受SIEH（SIE香港）相邀前去位于香港湾仔的香港会议展览中心参加了第十八届香港动漫电玩节的记者招待会。SIEH（SIE香港）和微软都参加了这次招待会，他们和诸多参展厂商为两岸媒体介绍本次香港动漫电玩节的内容。

第十八届香港动漫电玩节的开办时间为2016年7月29日，结束时间为8月2日，整个展会为期5天，参展厂商70个，同人摊位20个。电玩节会场正是在发布会所在的香港会议展览中心，在7月29日~7月31日，在展览中心三号展示厅还将举行香港本地的创大综合同人祭。



届时在香港动漫电玩节除了会有各厂商的展出以及贩卖周边之外，还会有Cosplay大赛、万代官方高达模型大赛等活动。各厂商舞台活动的内容以及受邀嘉宾名单预计会在日后公开。






在媒体发布会上SIEH已经初步公开了7月的宣传计划，在7月28日SIE会在香港会议展览中心举行面向亚洲媒体的发布会，正式公布PS VR在亚洲地区的发售日与售价等情报，届时SIEJA副总裁织田博之、SIE Worldwide Studio总裁吉田修平等玩家们耳熟能详的SIE高层会亲临现场。

同时SIEH也公布了香港动漫电玩节的参展阵容，在电玩节上SIEH将会设立“PS VR公众试玩区”，现场提供17台PS VR主机让玩家试玩，提供的PS VR游戏包括《The Playroom VR》、《VR世界》、《FarPoint》、《活至黎明 血脉贲张》等。PS4的参展阵容也是SIEH的一个重点，今年的电玩节上SIEH会提供超过20款PS4游戏的试玩，目前已经确定参展的游戏包括《GT赛车 竞速》、《重力异想世界2》、《地平线 期待黎明》、《最终幻想15》等等，其中《GT赛车 竞速》还会提供模拟驾驶座来让到场的玩家获得进一步的游戏体验。

在媒体发布会结束之后主办方带媒体们去隔壁的展厅参观了一下Xbox One的试玩台以及PS4、PS VR的展示台。

Xbox One的试玩台有《我的世界》、《极限竞速 地平线3》和《FIFA 17》这三个游戏的中文版可以试玩，试玩台旁边的电视屏幕还播放着下半年至明年XboxOne的各类大作宣传影像串烧。电视屏幕旁还站着两个Cos《我的世界》角色的Coser，展示桌上摆放着一台Xbox One主机与一个精英手柄供媒体拍摄。







PS4的展示台没有游戏试玩，电视大屏幕上播放着PS VR的游戏宣传影像，旁边的柜台里摆着一台PS VR实体机，可以让Show Girl拿着PS VR实体机来供媒体拍照。在屏幕前的桌子上还摆放着几个PS4手柄（其中有一个是透明外壳的）以及几个近期发售的官方中文版PS4游戏。据SIEH的人员透露，PlayStation平台的中文游戏走势越来越好，他们日后会继续跟进海外游戏的中文化进程。






# PERSONA5

| 女神异闻录5 | Atlus | 角色扮演 |
| --- | --- | --- |
| 多机种 | Persona5 | 日版 |
| | 2016年9月15日 本地1人 | 对应年龄：12岁以上 |
| | 售价：PS4 PS3 8800日元 | |

从一些上游渠道商处传出的消息来看，《女神异闻录5》的港版中文版将会和日版同步发售，官方会在7月中旬正式公布这一消息，如果属实的话那么对于国内玩家而言绝对是美事一桩。但要注意的是中文版可能只会对应PS4平台，且不会有限定套装，已经预定日版限定版的玩家还请谨慎判断。另外在今年的E3期间，Atlus也公开了三名协助角色的情报以及一段较为完整的试玩流程，除了革新之外也能看到更多老系列作品中的元素回归，我想这也是本作中非常值得深究的部分。



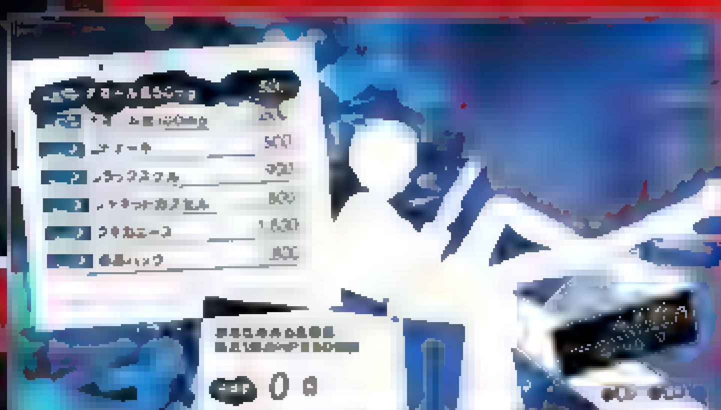


## 武見妙

性感高挑的诊疗室医师，恰到好处的短发和时尚的项圈也凸显着与众不同的魅力，公布后便受到玩家们的热捧，并纷纷要求让她加入到主角的队伍当中。作为一个成熟大姐姐型的角色，有时候却会故意露出意味深长的表情吐槽主角不合理的行动。当然，在这里玩家还可以购入HP回复药等战斗中的辅助道具，看来无论出于何种原因，以后这个简陋的诊疗室绝对会是大家经常光顾的场所。



▲意味深长的眼神



▶购买各种药品类道具。

## Cooperation系统

虽然3代和4代中的“Commu”在本作中不见踪影，不过和此前猜测的一样，取而代之的正是全新的“Cooperation（协力系统）”。在主人公的生活圈和交际圈中，隐藏着形形色色的“能人”，玩家需要尽可能与他们处于相同的利害关系，逐步构筑双方的信任并最终达成“协力合作”的状态。而随着与合作同伴之间的羁绊不断加深，他们的能力也将随之成长，并为主角们的怪盗生活带来更大的帮助。

这一系统和Commu颇有相似之处，同样也与塔罗牌系统相挂钩，不过比起过去更偏向于支线剧情的处理方式，“Cooperation系统”则在原有的基础上强化了实用度，从而也能够对主线流程带来更多的影响。因此在本作中，大家请更加积极地展开交流互动，从而结识更多厉害的角色们并与他们加深关系吧。此次官方公开了游戏中的三名“协助角色（Cooperation Character）”。



CV：[illegible]
对应塔罗牌：教皇

四轩茶屋的老板，也是主人公父母的老熟人，因此让只身来到东京的主角寄宿在自己店内。作为一店之长，对于自身的仪容打扮颇为讲究，穿着简单却不随便，是个相当有个人风格的中年大叔。如同监护人一般，在平常的生活中对主角颇为关照，也会时常给予一些为人处事上的建议。




# 佐仓惣治郎







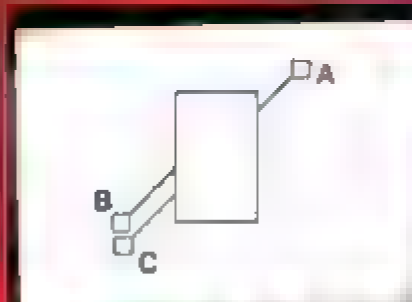
# 角色成长



本作中主角依然存在着需要培养的能力值，分别为魅力、知识、胆量、灵巧、温柔这五个大类。比起之前的作品在名称上有所区别，但本质上依然是同一种东西。玩家利用平常的上学、打工及其他丰富的课余生活，便可以让这些能力值不断成长。相信最终也会与剧情推进或是Persona合成条件有所关联。

▶在咖啡店中完成……

▲花店打工……



▲课堂问答部分有上来……大家有多久没被叫起答题了？



CV：江川央生
对应塔罗牌：倒吊者




# 岩井宗久




军用物品商店的老板，眼神凌厉的帅气型男，似乎是军人出身，对于主角本身的品行和目的非常感兴趣。在他的店里可以购买到所有人的武器、防具和饰品。

# 神秘应用：异界导航

和我们所处的真实世界一样，手机和各种应用也已经成为了主角们生活中不可或缺的一部分。怪盗团们的手机中都装有名为"异界导航（イセカイナビ）"的神秘软件。它能够指引和定位内心腐坏之人，并潜入被称为"宫殿"的心之异世界中，在这里可以将对方那扭曲的心境尽收眼底。

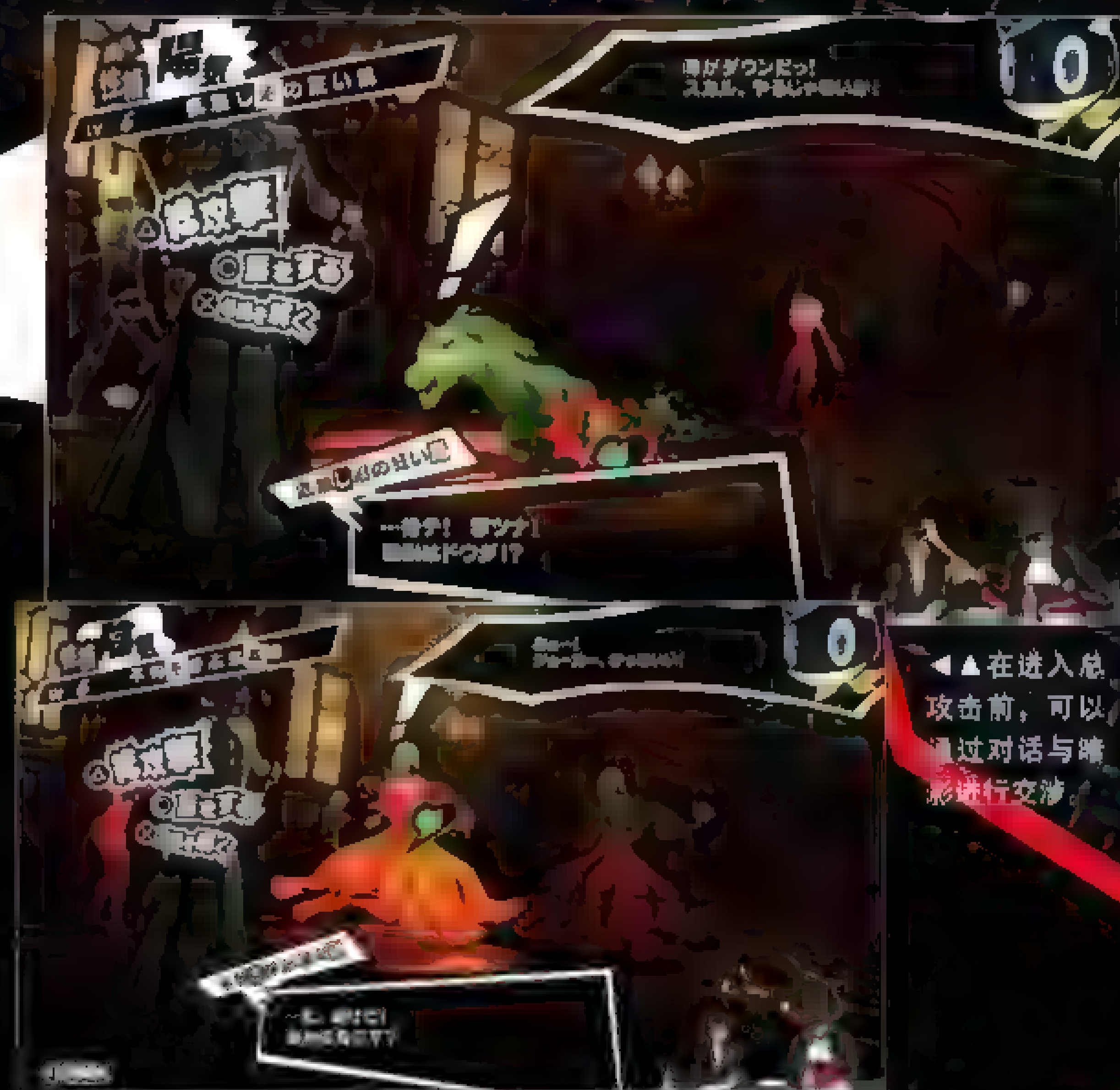
# 藏于内心深处的"宝物"

在异世界"宫殿"的深处，藏有代表着扭曲之心根本的"宝物"。怪盗团必须排除万难盗取宝物，让坏人悔过自新，为弱小的人们取回被盗的世界！

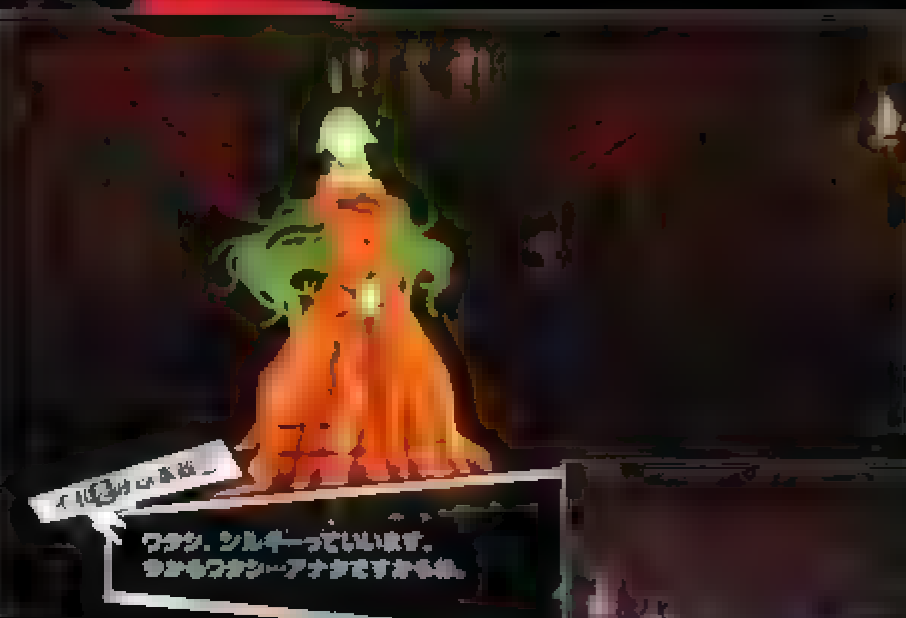


# "恶魔交涉"回归？

从最新的演示中可以看到，在战斗中若是让暗影陷入"气绝"状态后，除了有"总攻击"的选项外，还能够与暗影进行不同的交流对话。敌人甚至会在你发动进攻前就大声求饶或是以一定的条件作为交换来寻求帮助。成功交涉后会有与该暗影相关的剧情演出，而玩家最直接的收益点就是可以获得敌方给予的技能，或是其他奖励，很大程度上取代了3代和4代中的"抽卡奖励"。



◀▲在进入总攻击前，可以通过对话与暗影进行交涉。




◀交涉成功后会有特别的演出。

这个全新的系统与初代《女神异闻录》及《女神异闻录2 罪/罚》中，甚至是"《真女神转生》系列"中的恶魔交涉系统颇有相似之处，但又非完全相同，更像是多部作品的融合简化版。不同的恶魔都有各自的性格设定，若要触发相关剧情或是获得某种奖励很有可能需要按照一定的"套路"进行选择。由于暗影本身就不该只是单纯作为"敌人"而存在，交涉系统的回归则能够从侧面丰富不同暗影的特点，也通过获得特殊奖励的方式来调动玩家的积极性。

▶▼获得的奖励会化为"怪盗假面"




# Persona更换




和之前作品不同的是，本作不再设置单独的"Persona 更换"选项，玩家只要进入 Persona 技能选单后，通过 L1/R1 键即可快速切换设定好的 Persona，非常方便，也让整体的战斗节奏更加流畅。

# 戦国BASARA 真田幸村伝

Capcom于近日公布了《战国BASARA 真田幸村传》的发售日，本作定于8月25日问世，比之前公布的"9月发售"居然还早了几天！作为《战国BASARA》系列"史上首个"长篇故事"，玩家们可以在本作中体验到真田幸村波澜壮阔的一生。既然是"一生"，自然也要少不了"熊孩子"时期啦～年幼的弁丸（幸村）与梵天丸（政宗），这两位熊孩子是如何相遇并结成亦敌亦友的关系，在本作中将为玩家们一一揭晓。玩家们也可以操作弁丸和梵天丸二人，体验到全新的固有技与BASARA技。另外本作的PS4版还将推出中文版。

文 八重樱　美编 Juxi

| 战国BASARA 真田幸村传 | Capcom | 动作 |
|---|---|---|
| 战国BASARA 真田幸村传 | | 日版 |
| 2016年8月25日 | 本地1人 | 制定玩家年龄：12岁以上 |
| 售价为PS4/PS3 [illegible]日元 | | |

多机种

## 从幼年到青年，再到"大坂夏之阵"，十章编织而成的真田幸村人生。

《战国BASARA 真田幸村传》将会从幸村与政宗的相遇开始讲起，通过对真田一族壮烈生涯的铺垫，最终在日本历史上最著名的"大坂夏之阵"将故事推向高潮。接下来为大家介绍的，就是那段"孽缘"的起点。

弁丸，正是真田幸村的幼名。父亲真田昌幸是拥有过人智谋、被称为"奇术师"的军事家，哥哥真田信之则是一位沉着冷静质实刚健的武士，在如此环境下出生的弁丸本该拥有平和安稳的童年。然而，在战国这个乱世之中诞生的武士之子，注定一生会充满波折。为了让儿子早日习惯武士的宿命，真田昌幸为弁丸策划了一次"刺激"的旅行。

某日，真田昌幸将弁丸带到了奥州的一个战场，这里正是真田家代代相传的"试炼之地"。正当弁丸被大量敌人围攻手足无措之时，突然在他面前出现了一位手持木刀的独眼少年。少年究竟是敌还是友？弁丸又能否通过试炼得以成长？











### 弁丸与梵天丸的战场竞赛

出现在弁丸面前的独眼少年，自然就是奥州笔头伊达政宗，只不过此时他使用的仍是幼名"梵天丸"。虽然年纪尚幼，但梵天丸的战力可不容小觑。突然闯入战场中的他将成为弁丸的得力助手，协助他共同战胜第一次挑战。在交战的最后，彼此欣赏的二人定下了"某个约定"，正是这个约定化为坚定的信念支撑着真田幸村在"武士"这条布满荆棘的路上走下去。

这场战斗中玩家将分别使用弁丸和梵天丸。虽然玩家们对真田幸村和伊达政宗的操作早已熟烂，不过此时制作组为两位少年设计了全新的技能，相信玩家们会从中得到别样的乐趣。

# 弁丸

## 成长中的一本枪

CV：保志总一朗








真田幸村的幼年形态。性格率真，非常尊重父亲和兄长。与梵天丸相遇之后一[illegible]。弁丸的武器是道场用的训练枪，因是练习用的武器，所以没有枪尖，取而代之的是被布包起来的圆头，可以说是一把没有杀伤力的武器。不过当年幼的弁丸挥舞着训练枪在战场上冲杀时，还是会让玩家多少看到一些他成年之后的身姿。

### 战斗设计

本作中真田幸村的标志性攻击特色就是可以在空中施展连续攻击的“天羽”。弁丸的招式很像“天羽”，但在连击数与威力上与幸村相比要稍逊一筹。





### 固有技 灯突

怒涛一般的连续突刺，收招时会接上强力的飞踹。连打通常技按键时可以追加攻击次数，令对手毫无还手之力。



### 固有技 六层跳

翻身借力向前方敌人发动突进，可以将直线上的敌人全部踹飞，并能够派生出其他技能。



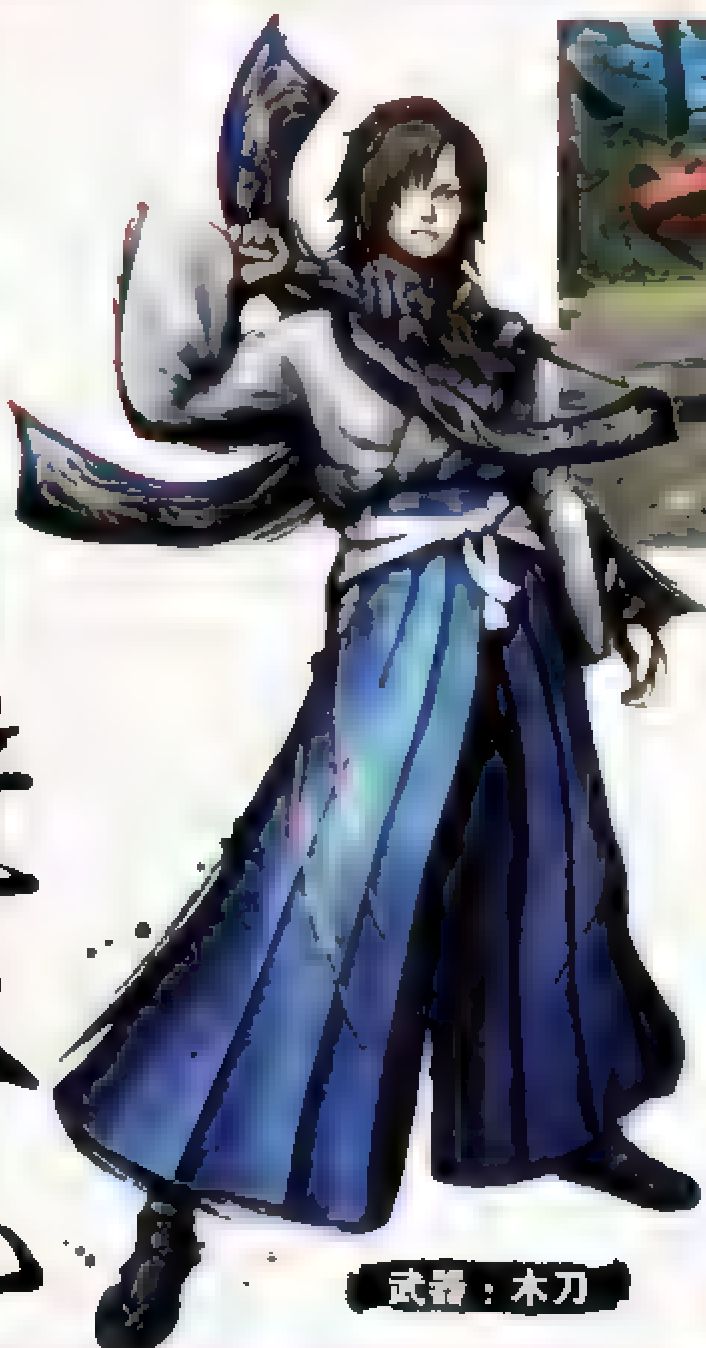
### BASARA技

蓄力为枪附带上火焰后高举过头，快速转动。枪制造出的气旋会将周围的敌人卷入其中，最终会将枪扔向空中，制造巨大爆炸。

# 梵天丸

## 搅乱战场的暴君

CV：中井和哉




### 战斗设计

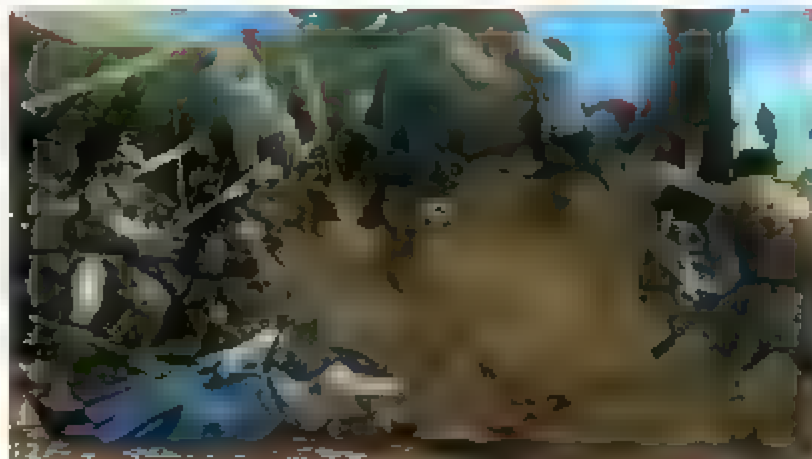
梵天丸可以发动名为“暴君”的强力追击技能。“暴君”可接在各种通常攻击之后，长按按键即可发动。发动成功后，梵天丸就会进入“暴走”状态，此刻他全身覆盖着一层蓝光，速度会大幅提升。

伊达政宗的幼年形态。已有了作为奥州国主的自觉，现在每日都在接受小十郎的训练。和弁丸的相遇，令他找到了命中注定的对手。长大之后的伊达政宗可以同时使用六把刀，也就是传说中的“六爪流”。不过此时的梵天丸还没有力气同时挥动六把武器，我们只能看到他挥舞一把木刀在战场上横冲直撞。



### 固有技 逆鳞

滑铲敌人令其浮空，之后会反身将敌人踹飞。这个固有技发动速度很快，能够在短时间内迅速拉近与敌人之间的距离，可以作为攻击的起始技来使用。



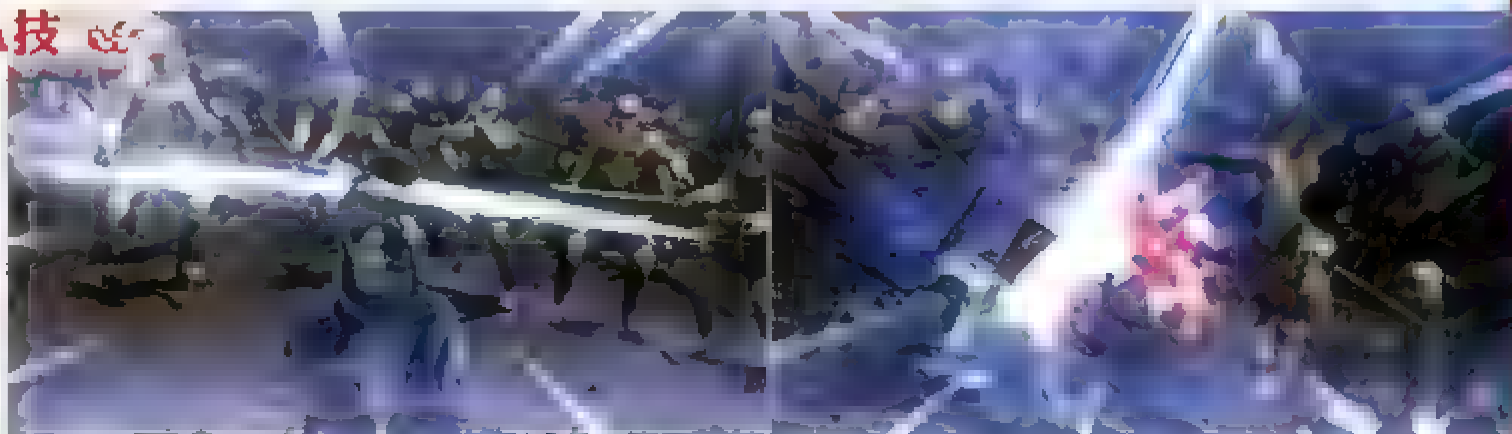
### 固有技 乱尾

使用木刀高速敲打对手，最后将对手踢飞的技能。威力非常强大，但必须紧贴对手发动才能造成有效伤害。



### BASARA技

蓄力后对敌人施展强力的连击，可以对周围敌人造成巨大伤害。



## 在战场上强化武将！“武心系统”新登场！

“武心系统”是制作组为本作打造的全新要素，玩家可以在合战中强化操作中的武将，并且还可以发动特殊的“技能”，带来“《战国BASARA》系列”从未有过的新体验。



## 使用“武心练真”强化武将




打倒拥有蓝色体力槽的敌人可以积攒“武心槽”，攒满槽后就可以提升“武心练真”，解锁各种各样的技能，比如自身攻击力上升、受到的伤害降低等等。

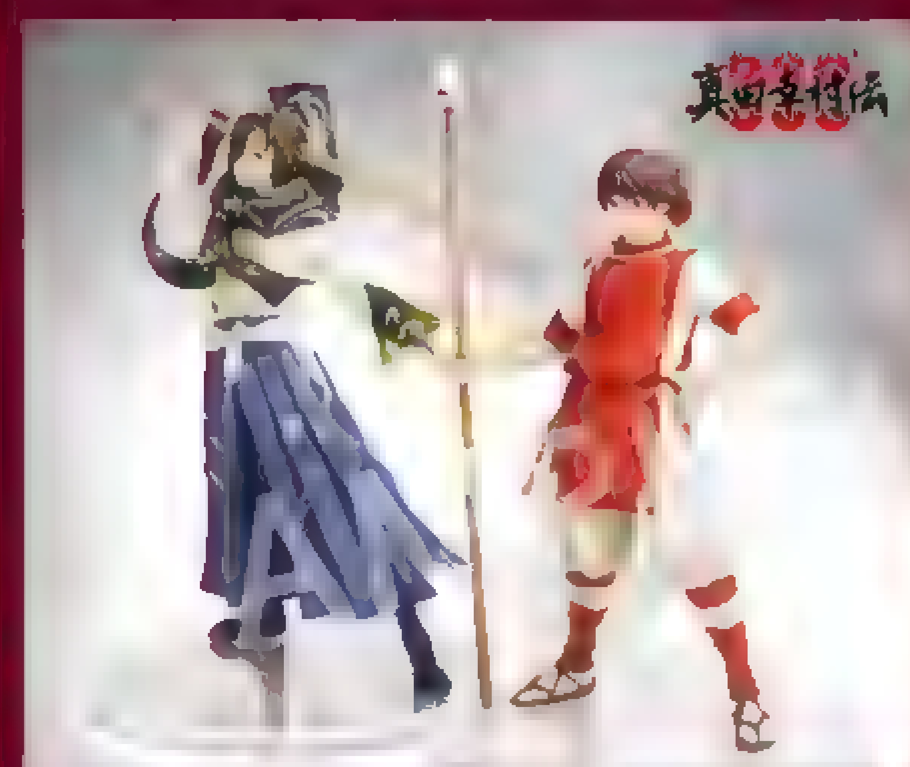
“武心槽”总计有6个阶段，段位越高，赋予的能力自然会越强。如此一来，高效收集“武心”就成为了作战时的关键点。在战场上存在着一种名为“传心玉”的道具，只要入手它，就可以发动“武心传心”。在一定时间内，周围所有敌人的体力槽全部都会变成蓝色，此时正是收集“武心”的绝佳时机。另外，发动“武心传心”的武将，身上也将会散发出青色的光芒。




## E-CAPCOM限定版豪华来袭！

这几年，几乎每一款“《战国BASARA》系列”的新作，都少不了E-CAPCOM限定版的身影。所谓的“E-CAPCOM限定版”，指的就是只有在CAPCOM的官方网店下单才能购买到的版本。而这个限定版，除了游戏本身外，也往往会附带一些值得珍藏的周边产品，真饭们当然是不会错过的啦！

这次《战国BASARA 真田幸村传》的E-CAPCOM限定版附赠的就是由千值练打造的弁丸和梵天丸的手办，千值练的品质想必大家早有耳闻，虽然手办高度仅为13cm，但细节可是毫不马虎，相信玩家们见到后一定会爱不释手的。另外限定版中还将赠送小说《元服：真田幸村》，以及两件幸村服装的下载码，售价仅为15990日元。






# THE KING OF Fighters XIV



自去年年底开始，《格斗之王XIV》就开始零星放出游戏的情报，不少老玩家在第一眼看到本作的时候，都纷纷表示无法接受这种“魔性”的 3D 画风。从试玩玩家的反馈来看，虽然画面风格改动很大，但本作在骨子里仍然是原汁原味的 KOF 手感，因此各位粉丝也不必过于担心。现在离本作的正式发售还有一个多月的时间，就让我们来看看关于本作的相关情报吧。

文 伽蓝 美编 NINA

| 格斗之王XIV | SNK | 格斗 |
|---|---|---|
| PS4 THE KING OF FIGHTERS XIV | | 中文版 |
| 2016年8月25日 单机1~2人 在线2人 对应年龄：15岁以上 | | |
| 售价为400港币 | | |

## 格斗之王大会再临！

KOF 大会作为世界级的大型商业活动，为了追求巨大的经济利益，催生出了很多届杂乱的大会，因而招致了大会整体质量的下降，人们希望将大会统一规范的呼声也越来越高。在这样的背景下，冠以“初代冠军”之名的富豪一举将举办权买下，这个男人的名字为安东诺夫，由自诩为初代冠军发布的 KOF 开战宣言激发了全世界人们的热情，伴随着这份热情，大会邀请函也陆续送到了历代大会参赛格斗家的手上……

## 实现次世代进化的格斗之王

自 1994 年首部作品发售以来，“《KOF》系列”让全球玩家为之狂热，这一点相信中国的格斗游戏玩家感觉尤为明显。作为继承“《KOF》系列”血统的正统续作，游戏继承了 3V3 组队对战的传统，并将 2D 游戏画面进化成 3D，还加入了 3 人一队的“派对作战”等全新的系统，而可选择角色更加达到了系列之最的 50 人。虽然游戏的详细系统仍然没有公开，但游戏的整体框架已经有了相关的情报。



## 故事新篇章

继 OROCHI 篇、NESTS 篇、ASH 篇之后，KOF 全新篇章拉开序幕！超越传统格斗游戏框架的壮大故事登场！

## 对战系统

### 3V3对战

保留系列传统的 3V3 对战，从个性丰富的角色中选择角色组成自己的队伍。

### CLIMAX CANCEL

连段系统进一步进化，搭载有可以连接超必杀技的究极连段系统，连段越多伤害越高。

### NEW MAX MODE

"《KOF》系列"的 MAX 爆气也得到了进化，在 MAX 爆气期间可以使用限定的 EX 必杀技。

### RUSH系统

这是近年来格斗游戏常见的新手辅助系统，只要连点□键就能使用出预设的连段，使得新手也能轻松操作。

## 在线模式

### 派对对战

通过网络组成三人一队的多人数对战，感受网络派对对战带来的全新格斗体验。

### 在线训练

通过网络与朋友进行在线训练。

### 社区系统

在线模式搭载的社交功能，能与其他玩家进行丰富的互动。



# 强手如云的参战队伍

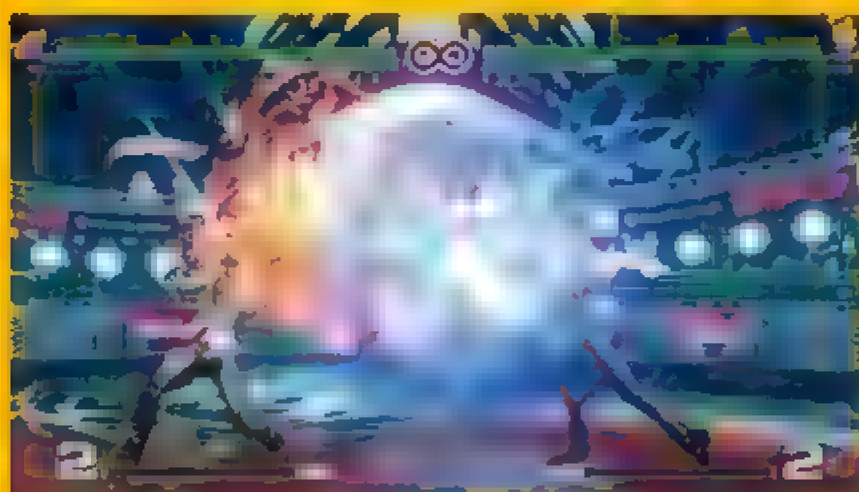
虽然关于游戏的系统以及模式仍然没有详细的情报，但所有 16 个参战队伍中，有半数完整队伍已经被公开，下面就让我们来看看这些由新老面孔组成的参战队伍吧！

## 日本队 JAPAN



### 草薙京

祖先代代相传的草薙流古武术的继承者，从言语中可以看出他为人的自信。京拥有极高的格斗武艺天赋，能够自由操纵火焰，将对手化为灰烬。与八神庵是宿敌。



### 二阶堂红丸

身为日美混血儿的财团会长之子，通过射门练习锻炼腿技，并与自身易带电体质的结合，成为能够自由操纵雷电的天才格斗家。与草薙京互相欣赏，亦是对手也是好友。



### 大门五郎

过去曾是柔道冠军，因感到自身的柔道到达瓶颈，自创了能够撼动地面的招式"地雷震"，后来参加格斗大会与草薙京和二阶堂红丸相遇。虽然为人沉默寡然，但是为人十分努力。



## 官方招待队 OFFICIAL INVITATION



### 希尔薇・波拉・波拉

秘密组织 NESTS 的残党，能够自由操纵电磁能力的美少女。NESTS 时代未能发挥出能力而未受重用，某天能力突然突破界限。在 NESTS 覆灭后，在地下格斗界活跃至今。



### 库克里

在黑社会中暗中活跃的谜之战士，能用奇妙的操纵砂砾能力将一切掩埋。由于一直用头套覆面，因此无人知道他的真面目。



### 美杏

擅用中国传统戏剧"川剧"进行攻击的女性格斗家，与希尔薇同样在地下格斗界活跃。作为演员有很高的专业意识，由于害怕别人看到真实的自己，因此长期都不以真实面貌示人。



## 南美队
SOUTH AMERICA



### 尼尔森

尼尔森是因为事故而失去一只手臂的天才拳击手，随后通过最先进的机械工程学技术提供的义肢，得以在短时间内复出。为了唤醒仍旧在医院意识昏迷的未婚妻，他向世界顶点为目标参加了大会。



### 瑟琳娜

充满活力且笑颜常开的阳光女孩，兴趣是桑巴与模仿卡波耶拉，她以与生俱来的节奏感结合脚法战斗。同时，她想要保护濒临灭绝的大嘴鸟“可可”的栖息地。

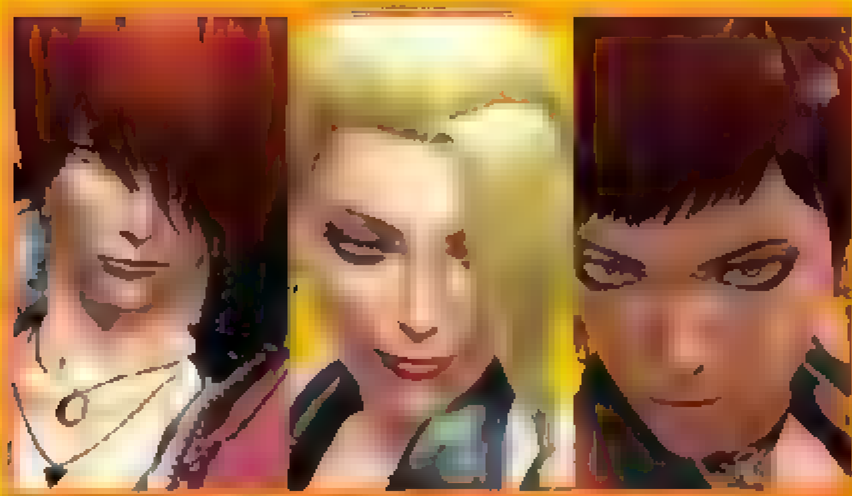


### 班德拉斯・服部

班德拉斯从小崇拜忍者，通过不断的独自修行而获得了令人惊讶的身体能力，现在开设了“巴西忍术”道馆，遗憾的是现在手下一个门生也没有。



## 八神队
YAGAMI



### 八神庵

三神器之一八神一族后裔，是运用八神流古武术的格斗家，拥有能够撕裂敌人的体术并配合特有的紫色火焰。八神庵与大蛇建立血之契约，从而引起“血之暴走”。八神与草薙家族有长达660年的恩怨。



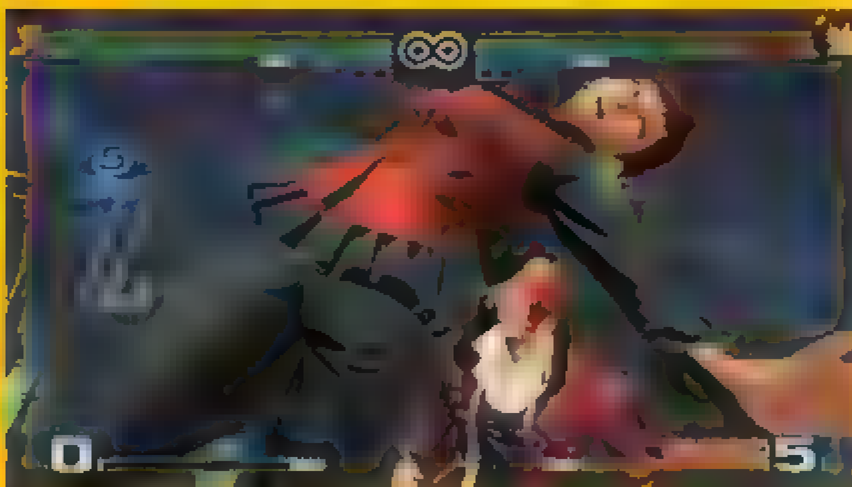
### 麦卓

过去曾是企图复活“大蛇”的“大蛇八杰集”中的一员，擅长运用狡猾且迅速的身姿与锋利的手刀将对手切割。麦卓是冷漠的现实主义者，与薇丝的性格完全相反。



### 薇丝

与麦卓同为“大蛇八杰集”的一员，纤细的身体中却蕴藏着可怕的怪力，凶悍的投技能将对手轻松制服。薇丝性格极端残忍，对因大蛇之血而暴走的八神庵十分感兴趣。



## 金队
KIM



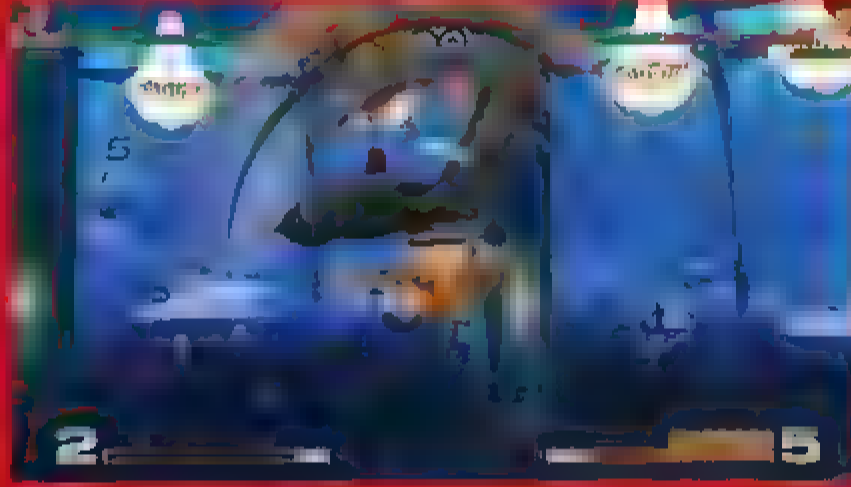
### 金

作为跆拳道老师的金，拥有正直不阿的性格。擅长腿技。自认为跆拳道是最强的格斗技，希望将其推广给全世界。



### 刚一

世界跆拳道协会的会长，跆拳道达人金的师父。擅长使用豪爽的技能将对手的防御击碎的“刚”之格斗家。如外貌一样是一个豪爽而热血的人。为了发扬跆拳道而在世界范围修业，但每次回来都会带回不同的女性，这与耿直的金有着完全相反的性格。



### 梁

妖艳且气质神秘的跆拳道格斗家。细长的双脚能踢出像鞭子一样的攻击封锁对手的行动。虽然使用的是跆拳道，但经过自创而形成独特的格斗技。梁是刚一在世界修业中遇见并相恋的恋人。

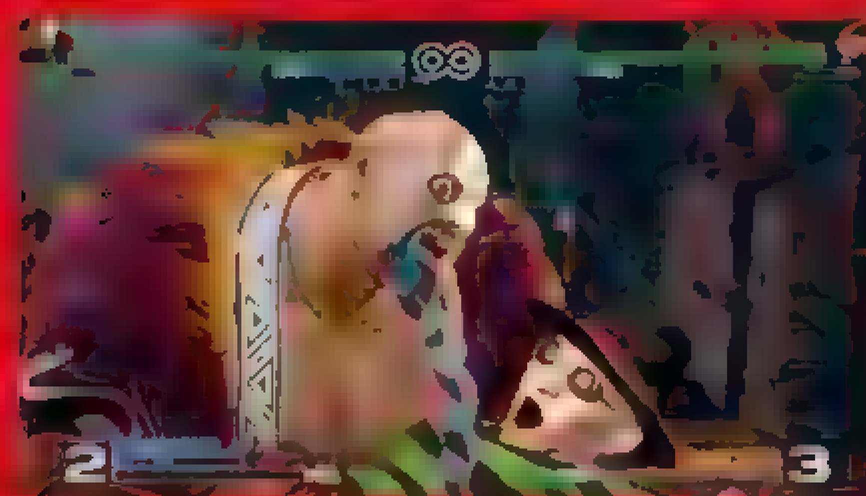


## 恶人队
*VILLAINS*



### 扎那杜

被囚禁在地下监牢里的传说罪犯，拥有常人无法理解的思考方式。扎那杜被囚犯们当作邪教教主般崇拜着，因而被称作地底之王。难道是他将陈国汉与蔡宝奇再次引入恶道？



### 陈国汉

陈国汉是一个超过2米的大汉，同时是破坏物品和造成他人伤害的惯犯，能够自由操纵巨大的铁球天生怪力的家伙。以重新做人的名义与金一起参加过修行，但是如今却跟扎那杜在一起行动。



### 蔡宝奇

白天是一个普通的屠夫，晚上就是引起骚乱的杀人魔。铁爪是他的武器，灵活的体格与迅速的攻击是他擅长的攻击手段。当时攻击金不成反被抓去修行，如今蔡宝奇离开金，跟扎那杜与陈国汉在一起行动。



## 饿狼队
*FATAL FURY*



### 特瑞·博加德

作为格斗家的养父杰夫·博加德被吉斯·霍华德杀害后而发誓要复仇，与弟弟安迪博加德一起投身到格斗的世界中。特瑞拥有阳光的性格且乐于助人，被街上的孩子们当作英雄一般崇拜着。



### 安迪·博加德

与泰瑞一样，为了打倒将养父杀害的仇人吉斯·霍华德，安迪开始修炼与体格相符合的武术与不知火流忍术。在对战中对对手怀有敬意且非常注重礼仪，与不知火舞是情侣。



### 东丈

出生于日本的东丈是达了泰拳顶点的冠军人物，虽然拥有阳光且豪爽的性格，但在追求变强方面却很偏执。与特瑞和安迪在南镇相遇后与他们建立了深厚的情谊。

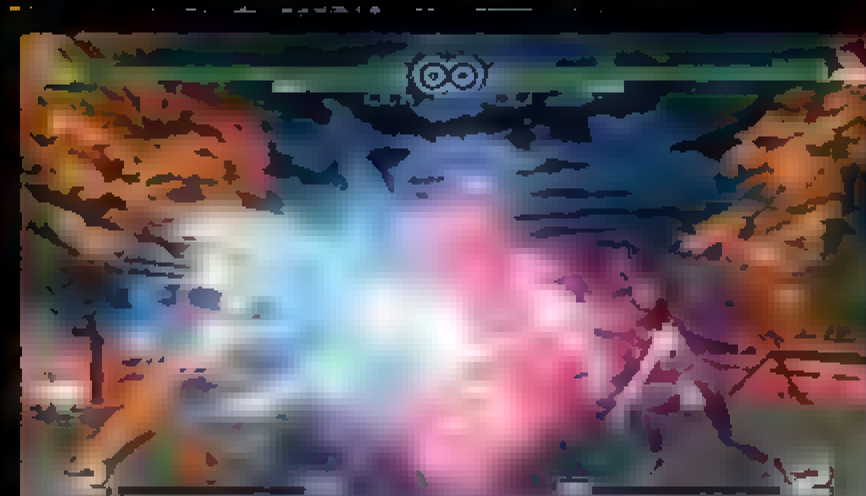


## 龙虎队
*ART OF FIGHTING*



### 坂崎良

父亲坂崎琢磨创建的极限流空手道场中的师范，从小就接受严苛的锻炼，被人们称为“无敌之龙”。良拥有坚韧不屈的性格，为了扩大极限流空手的门生而不断努力着。



### 罗伯特·加西亚

与坂崎良同为极限流空手道场的师范，同时也是意大利加西亚财团的少爷，由于与父亲怄气而加入极限流空手道场。擅长的是丰富的腿技招数，与坂崎良是互相进步的竞争对手。对坂崎百合抱有好感。



### 坂崎百合

坂崎良的妹妹，学习极限流空手道不到1年就学会了奥义，天资过人的她通过自己的改进自创了独有的招式。为了让自己的哥哥能够承认自己的实力而每日刻苦修行着。



# 仁王

对于等待多年的各位玩家来说，今年无疑是幸福的。《最终幻想XV》将于9月发售，《最后的守护者》将于10月发售，而作为三大老前辈之一的《仁王》也确定于2016年内发售，多年的等待终将画上句点！这部公布于2005年的游戏在2015年再次出现时，引起了不小的轰动。《鬼武者》般的美术风格，《黑暗之魂》似的游戏玩法，"杰洛特"外貌的游戏人物，多年的岁月在这位老前辈身上确实留下了太多的"痕迹"，而在4月 α 测试的无数次"落命"之后，我们才切身体会到"岁月虽然无情，但《仁王》终究只是那个《仁王》"。在 α 测试之后，官方也根据反馈对本作进行了许多调整，并于E3期间公布了本作的新情报。

"其疾如风，其徐如林，侵掠如火，不动如山，难知如阴，动如雷霆。"这些在《孙子兵法》中的军事思想在日本同样广为流传。"风林火山"更是成了日本战国时代甲斐武田家的军旗，而"风林火山雷阴"也对以战国时代为创作背景的《仁王》进行了诠释。

| | | |
|---|---|---|
| 仁王 | Koei Tecmo | 动作角色扮演 |
| PS4 | Nioh | |
| | 游戏人数未定 | |

## 其疾如风 双刀与种子岛铳的加入



武器系统以及与之相关的招式系统是本作的特色之二。本作可以使用刀、枪（矛）、斧（锤）三大种类的武器，也可按重量分为轻型、中型、重型三类。无论是武器还是防具都有颜色等级之分，且除了增加攻击力与防御力外，还会有各种附加效果。此外还存在着弓箭、手里剑、炸弹、咒符等消耗型的武器道具。招式系统的加入使得武器更加多样化。每一把武器都有下段姿势、中段姿势、上段姿势三种攻击姿势，不同攻击姿势的招式、攻击力、消耗的精力都不尽相同。在点了相应技能点后，每种攻击姿势更是能派生出许多新的招式。而新武器双刀和火绳枪的加入使得可供选择的武器与招式变得更加丰富。

一长一短的双刀可以打出快速的多段攻击，如风一般的双刀快斩能在短时间内对敌人造成大量伤害。在许多游戏之中，双刀都是"爽快"与"华丽"的代名词，而本作的双刀在配合上三段攻击姿势与派生技能后，又会带给玩家们怎样的爽快与华丽呢？

种子岛铳，是萨摩藩种子岛出产的火绳枪。种子岛在历史上是以葡萄牙人于1543年来到岛上并传入火绳枪而最为知名。这里是日本历史上开始制作火绳枪的场所，虽然现今的种子岛是日本著名的航天基地，但每年夏季的"种子岛枪炮节"上依然会有火药枪试射等纪念活动。即将在本作中登场的种子岛铳，正是种子岛的枪炮产物。在之前的 α 测试中，弓箭的"爆头"伤害惊人，可对没有头盔的敌人造成大量伤害，甚至一击必杀。而在加入了现实中威力更为强劲的种子岛铳后，又能否使远程攻击变得更为强力呢？就让我们期待种子岛铳在本作中的表现吧。

除了加入了两种新武器外，官方在听取了 α 测试关于装备系统的种种意见后，宣布将在正式版中取消武器和防具的耐久度，并会调整装备的掉落率。诸如多次挑战BOSS失败后使得武器和防具"报废"不能用的窘境将不再出现。



# 其徐如林 多种多样的守护灵

如果说双刀与种子岛铳的加入使得游戏战斗的节奏加快，那么多种多样的守护灵便使得战斗节奏得以舒缓，从而使得每一场战斗都“森然有序”。守护灵的附体能使人物自身的属性得到一定的提升，提升的种类因守护灵的不同而不同。并且随着“灵”这一人物属性的增加，守护灵还能提供“精力恢复速度增加”、“在小地图显示敌人”等被动效果。而守护灵附体后所带来的必杀技“九十九武器”，在赋予了武器不同属性的灵石之力的同时，更是能使角色处于无敌状态。“九十九武器”的持续时间、攻击属性、相关性能等也会因守护灵的不同而有所区别。除了在 α 测试中出现过的祸斗、矶怃、提马鹫、雷犬这四只守护灵外，近期还公布了名为“伏牛”的牛型守护灵。



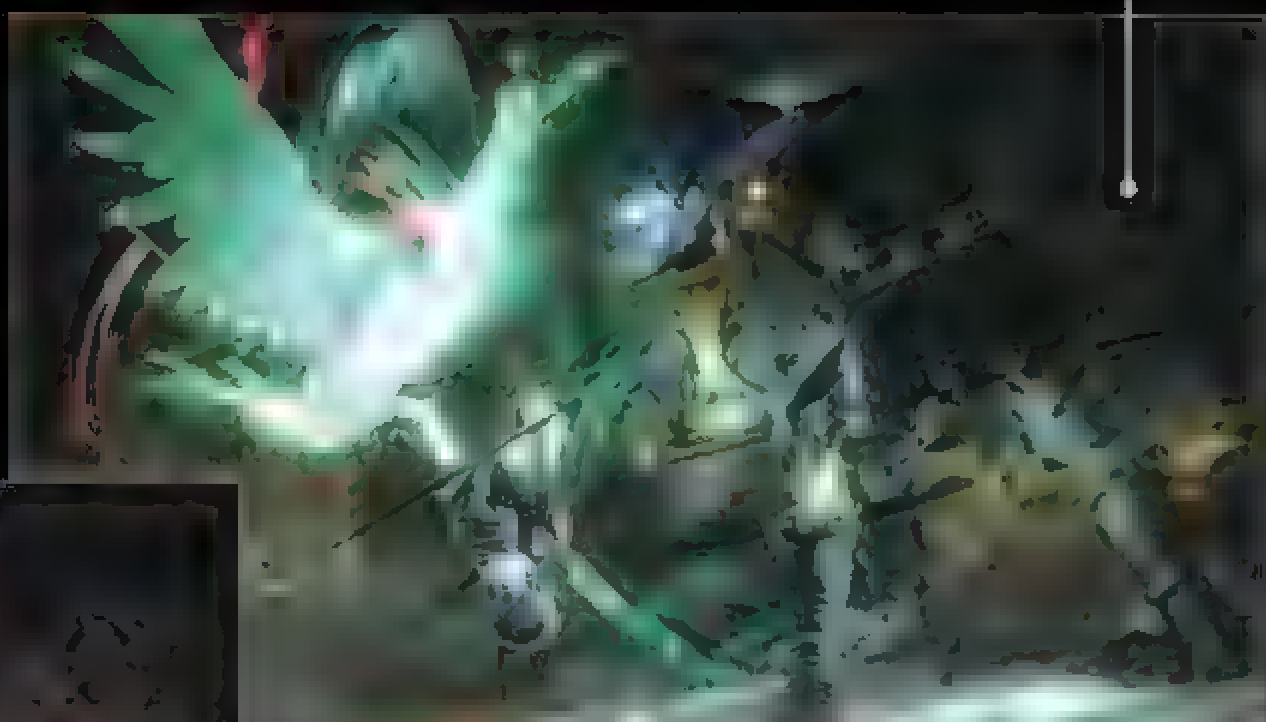
## 伏牛

伏牛是保护人类远离灾难的守护灵。自古以来，牛就凭借其强大的力量为人类的农业生产作出了贡献，人们对牛的感激之情不知不觉地就变成了一种信仰。只要心怀感恩去抚摸其腹部，伏牛就会将缠绕在人身上的阴气吸走，储存在自己的腹内。

## 矶抚

矶抚是拥有着鲨鱼外型的守护灵，每当北风吹起时它便会出现，悄无声息地在海面上游荡。矶抚能用尾鳍将水手勾住并拖下海。虽然其对出海者们产生了不小的威胁，但因其能平息海浪，依然有人将之奉为灵兽。



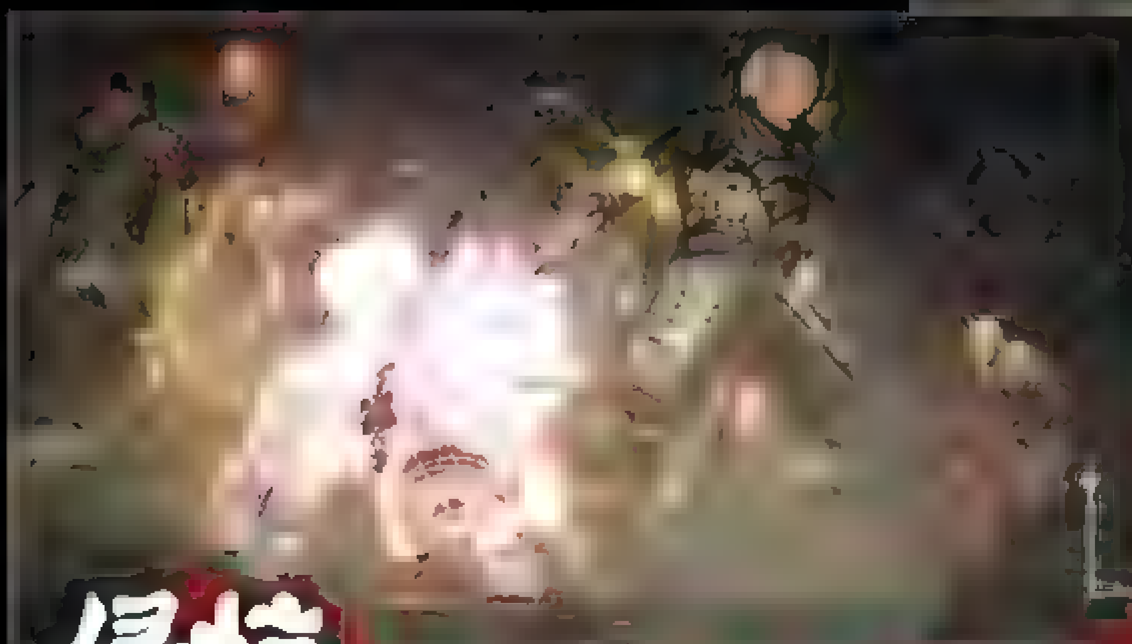


## 祸斗

祸斗是拥有狗外型的守护灵。传说，祸斗所到之处皆会发生火灾，所以许多人将它看作火灾和不祥的征兆。也有说法称祸斗吞食火焰，并且会排出带火的粪便。

## 提马鹫

提马鹫是能够操纵提马风的守护灵。提马风是混有砂砾的强力怪风，卷入其中的马匹一旦看到如细线般的光芒，就会嘶鸣而死。据传提马鹫具有缓解危机的能力，不少辟邪避难的人将它奉为灵兽。



## 雷犬

雷犬是守护神域的守护灵。据传雷犬与置于神社的狛犬是同类。雷犬很少亲近人类，但一旦认定主人便绝对忠诚。据传，原本害怕打雷的狗，为了保护其主人主动被雷所击中，因此成为了勇敢与忠诚的象征。

# 侵掠如火 感受妖怪们的怒火吧

作为一款以“暗黑战国”为故事背景的游戏，《仁王》中各种形形色色的妖怪将会给玩家们留下深刻的印象。这不仅是由于游戏对这些日本妖怪的高度还原，更是因为这些妖怪实在使我们苦不堪言。在 α 测试一次次的“落命”之后，我们终究还是熄灭了心中的怒火，生无可恋地在神社与精华掉落处来回奔波，只是妖怪们的怒火似乎一点也没有减弱，迎接我们的反而是更多的“落命”。玩家们不但能在本作中见到诸如河童、鬼火、独眼怪等各种日本妖怪，而且能操控主人公威廉去斩杀这些“侵掠如火”的敌人。

玩家们在 α 测试中被这些妖怪敌人疯狂“落命”，不仅是由于妖怪们招式的强力和不低的AI，更是因为它们能跟随主人公到天涯海角。那些在“魂系列”中研发出来的“跑酷”技能，在本作 α 测试时效果全无。而敌人的这些“不合理”也许将在正式版中得到解决。官方在收到 α 测试的反馈后，表示将在正式版中对敌人进行如下的调整：调整敌人的攻击力和防御力；重新修改敌人的跟随能力；依每种敌人的类型和攻击调整超级护甲（眩晕/不眩晕）；“狂尸”（由“血刀塚”召唤出来的其他玩家化身）AI的调整。经过了这些对敌人的调整后，正式版的游戏难度也许将会变得更为合理。



## 塗壁

塗壁是一种像墙一样的妖怪。一般情况下塗壁不会主动攻击人，但受到攻击时也会反抗。塗壁的全身由岩石构成，虽动作缓慢但攻守兼备。



## 飞缘魔

用美丽的躯体去诱惑年轻的男子，从而吸取他们血液的妖怪。尽管拥有魅惑的身姿，但依然能从它的眼中看出其邪恶的本质。



## 骸武者

战场上死去士兵的尸骸因怨念而成为了妖怪。没有人类知性的它们，会攻击眼前的任何事物，是极度凶暴的妖怪。



## 河童

以收集精华为生的奇特妖怪。背着由高纯度精华而组成的甲壳，将之打败后便能获得大量的精华。因其难以置信的逃跑速度，河童也被人们称为“幻之妖怪”。



## 鬼火

因人类和妖怪的怨念具化为火而形成的妖怪。虽然撞击和喷火球使鬼火难以对付，但一旦将之击倒便能使自身的刀上寄宿火焰。





不動如山

# 战国时期的角色与背景



## 威廉

经过多年航海后来到日本的威廉是一名金发碧眼的武士。他的原型是德川家康门下的英国航海家三浦按针。

▲在火光冲天的城内与威廉并肩作战的老人。

虽然各种妖怪和守护灵的加入使得本作的背景变成了“黑暗幻想”，但本作中的许多角色与场景却有其历史上的参考原型。主人公威廉正是如此，他的参考原型是大名鼎鼎的“西洋武士”三浦按针。三浦按针的原名为威廉·亚当斯（William Adams），和本作的主人公威廉同名。作为英国航海家的三浦在1600年来到日本，并成为了日本第一位外籍武士，也是第一位来日本的英国人。作为德川家康外交顾问的他，还拥有自己的领地。顺便一提，三浦早年还在弗朗西斯·德雷克的部队服役过。

除了威廉以外，本作目前还公布了许多其他角色。作为忍者侍奉德川家康的服部半藏，在指引着威廉的同时似乎还有别的想法。他又会与威廉发生怎样的故事呢？此外，在本作E3 2016的宣传片中还有更多未知的角色登场：在火光冲天的城内与威廉并肩作战的老人；身穿甲胄且关系很好的男女；面露妖光还会变身的神秘男子。而这些人物又是否和威廉一样有着历史原型呢？

## 大入道

拥有强韧身躯的妖怪，外形很像僧人。有人说它是由杀生后堕落的僧侣所形成，也有人说其是由禁欲过度而发狂的高僧所变成。

## 鵺

拥有猴脸、虎躯、蛇尾的奇特妖怪。它恐怖的咆哮声能撕裂天际、召唤雷电。从源平时代开始，鵺曾几度令世间陷入混乱。

## 怨灵鬼

因怨恨或愤怒而由人变化而成的妖怪。怨恨越深、内心越阴暗就会产生越强大的怨灵鬼，因此巨大的怨灵鬼往往背负着很多仇恨、愤怒，以及痛苦。

# 动如雷霆 α测试的火爆与相关调整

在短短10天的活动期内，全球下载本作α测试版的玩家突破了85万人！其火爆程度确实“动如雷霆”！虽然玩家们在游玩时苦不堪言，但从后来的问卷统计结果来看，全球玩家对本作α测试版的评价还是不错的。亚洲玩家认为该测试版“游戏平衡”是“非常差”的比例，与其他三个地区相比是最高的，可见亚洲玩家确实在该测试版中经历了相同痛苦的体验（笑）。官方在收到了玩家们的反馈后，表示将会在之后的版本中对本作进行种种调整。



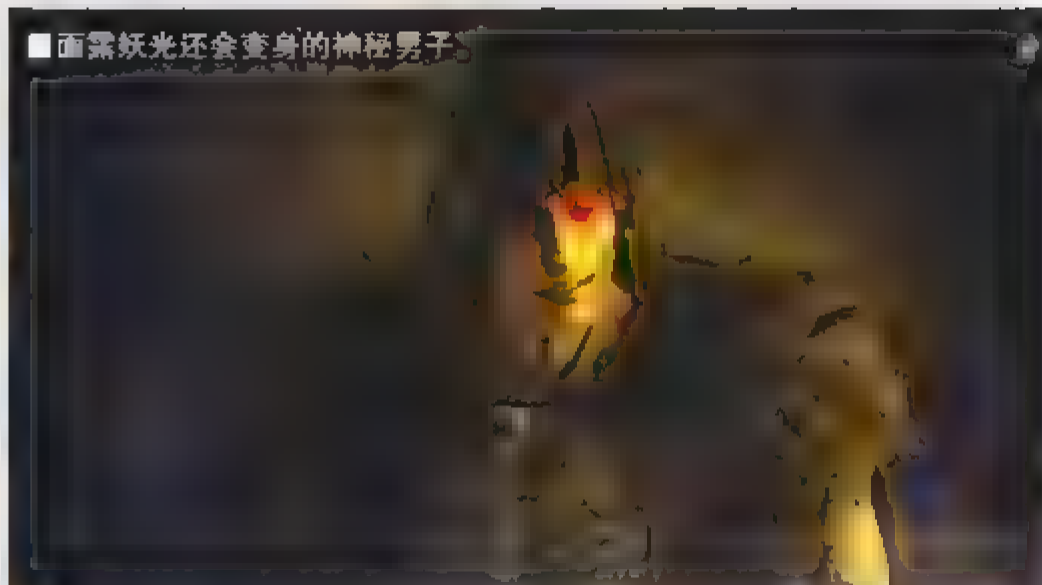

▲左图为“全世界”α测试玩家问卷结果，右图“亚洲”α测试玩家问卷结果。从上往下的项目为“综合评价”、“动作・操控性”、“画面・氛围”、“角色设计”、“关卡设计”、“玩家操作界面”、“背景音乐/音效”、“难易度・平衡性”。

游戏中的教学部分将会扩充，并会对游戏“不合理”、“不公平”的难度做出调整；变更当耐力槽到达0以下时主角无法行动的条件；增加“快速使用道具”一栏的格子数量；增加近路，改良探索要素；游戏界面和文字也会进行修改。关于敌人和装备的调整上文已说明。更详细的调整内容，可在本作的官方网站进行查看。

# 难知如阴 在8月引来β测试

本作的β测试将会在8月进行，玩家们将再次回到不断“落命”的“暗黑战国”。经过了α测试与玩家们的各种反馈之后，经过调整的β测试版又会带给我们怎样的新体验呢？而已经在情报中出现的双刀与种子岛铳又会不会在β测试版中登场呢？会有新的妖怪出现吗？除了α测试版中的两章外，会有新的章节内容加入吗？对于现在的玩家们来说，这一切都“难知如阴”。就让我们期待8月的β测试吧！


■身穿甲胄且关系很好的男女，男方受了重伤


■面露妖光还会变身的神秘男子

α测试第一章的开头是庆长五年四月，及公元1600年4月，主人公威廉出现的地点即是当年三浦登陆的地点——九州丰后的臼杵。九州曾是丰臣秀吉的据点，虽然游戏开始时秀吉已经去世两年，但在这个妖魔鬼怪的世界里什么都可能发生。这一年还发生了著名的关原合战，虽然并没有关于三浦参加过合战的历史记载，但同样是因为这个世界的妖魔鬼怪，本作可能会对这一战役进行直接或间接的描写。而在1604年之后，三浦一直在为德川家康效力，因此德川家康也许会在本作中成为非常重要的一名角色。

虽然战国时期的历史已经成为了“不动如山”的事实，但由于历史本身的模糊性与本作“暗黑战国”的二次创作，使得本作的故事值得我们去期待！

## 服部半藏

[illegible]

# DISHONORED 2

从 2012 年到 2016 年，《冤罪杀机 2》让我们足足等待了四年时间。但看看当年《冤罪杀机》在没有太多宣传的帮助下，以一款原创作品的身分闯出的名声，我们很肯定这四年的等待是有价值也有必要的。而随着本作的情报进一步公开，漫长的等待也终于有了结束的兆头。今年 11 月 11 日，我们将再次化身为一名拥有超自然能力的刺客，为了夺回一个国家的统治者宝座而战，但是这一次，除了我们熟悉的前作主角 Corvo，还有另外一张我们曾经熟悉的新面孔，加入到了这场复国之战当中。

| 冤罪杀机2 | Bethesda | 动作冒险 |
|---|---|---|
| 多机种 Dishonored 2 | | 美版 |
| 2016年11月11日 | 单인1人 | 对应年龄：未定 |
| 售价为PS4 XOne 未定 | | |

■2015年E3时Bethesda的《冤罪杀机2》展区，最主要的展品就是这个机器卫兵。

## 15年后

对于参加 2015 年 E3 的记者来说，《冤罪杀机 2》既让人惊喜，又让人失望。

惊喜，是因为游戏的预告片当中展示了非常多的新要素，最重要的当然是长大成人并掌握了刺杀技巧的 Emily Kaldwin 也变成了可使用角色，而且掌握的特殊能力和前作的主角 Corvo Attano 并不完全一致，这也让加入了双主角设定的本作有了让人重复游戏的充足动力。

同时游戏的场景也发生了变化，除了几段关键的剧情还发生在前作的主要故事发生地点 Dunwall，大部分游戏关卡会被安排在 Karnaca，这个热带城市当中蕴含着不同于前作的许多全新关卡元素，例如自动机械卫兵、危险的昆虫血蚊（Bloodflies）、懂得跨越障碍的守卫和会变形的机械大宅等等。

失望，则是因为到了展台后，我们才发现根本就没有任何关于本作的试玩，有的只是本作的各种艺术展出品，例如Emily和Corvo的画像，还有他们的刺客服装，对于已经满心期待的观众来说，这种展出方式也未免太寒碜了。

然而转眼15年就过去了，16年的E3如期到来，《冤罪杀机2》已经成为了Bethesda今年的重头作品，在他们的发布会上甚至还公布了本作的实际游戏影像——这仍然是属于惊喜的那部分，而令人失望的部分嘛，则仍然是和15年雷同——没有任何实际试玩，只有艺术品展出。

所以，我们对《冤罪杀机2》的实际游戏过程仍然几乎一无所知，或许只有等待游戏实际发售时，才能够一探究竟。

还好，在故事当中于前作的15年后发生了些什么，我们倒是大概都能搞清楚了，所以我们还是不妨先从这个游戏的故事说起。


■2016年E3时Bethesda的《冤罪杀机2》展区，最主要的展品……还是这个机器卫兵。


◀15年后的Emily已经长大成人，而Corvo的头发中已经染上了不少白丝。

## 父女

在《冤罪杀机》中，直到游戏通关，其实我们心中都存在着一个疑问：Corvo和Emily之间到底是否存在着亲属关系？游戏当中提到过Corvo和Emily的母亲——也就是Jessamine女皇之间关系亲密，但也就仅止于此，关于两人的实际关系只存在于猜测之中。

没想到在《冤罪杀机2》公布时，Corvo和女皇之间的关系就随之在背景描述中水落石出。他虽然迫于政治上的考虑，从来没有公开过自己和女皇之间的关系，但他的确就是Emily的父亲，所以在《冤罪杀机》的故事当中，驱动着他一路寻仇并拯救王国继承人的力量并不仅仅是来自于忠诚，还有对家人的爱。

而在15年后，Corvo的爱需要再次面临考验，不过这一次，他有了一位真正意义上的伙伴——他的女儿Emily。

## 双主角

采用双主角的设定对于“《冤罪杀机》系列”来说是一次新尝试，在游戏最开端，玩家就有机会在Corvo和Emily之间作出选择，而这个选择产生的结果并不只是玩家会看到不一样的剧情，两个角色之间的能力也有着非常大的差异，程度甚至高于前作当中Corvo和DLC当中登场的角色Daud之间的区别。

其中Corvo的能力配置和前作基本保持一致，不过会加入一些新的升级内容和修正，而且玩家不能够把前作当中的天赋选择继承过来，当然这除了是为了让玩家不会为了获得继承优势而必须选择Corvo外，还有一个重要原因是本作的升级系统进行了更改，变成了一条技能树，拥有比前作更多的升级选项，所以也无法直接沿用前作的升级。而在技能树当中，一个技能可以走出不同的方向，例如一条路线是偏向致命杀戮，而另一条路线则是走非致命路线，这避免了前作当中某些能力在不杀人通关模式中完全缺乏使用价值的问题。

Emily虽然也会在剧情当中被赋予超自然能力，但正如大家在前作剧情中了解到的那样，The Outsider这个神秘的存在赋予每一个人的超自然能力都存在着差异，所以Emily的能力和她的父亲会存在很大的差别，例如她的移动能力不是“闪现”（Blink），而是“远触”（Far Reach），在之前的演示当中，这个能力的最大特点是会让Emily的手臂和袖子化为一条能量线，把她拉到远处的目的地，除了因为有物理移动而显得没有闪现那么方便，看起来作用非常类似，但实际上远触还可以用来在远处把物品甩到Emily面前，最典型的用法是直接抓住一个敌人投向Emily，然后让她在将敌人接住的同时直接处决掉对方。



▲在设定图中，虽然服装不如前作那么霸气，但是Corvo的身手可是一点也没变弱。

除此之外Emily还掌握了许多独特的技能，例如在除此预告片里就展示过的“暗影化身”（Shadow Walk），可以让她化身为一个有巨大双爪而且通过爬行前进的黑影，能够直接通过抓住敌人来将其杀死。在今年的E3上，Emily的另外一些能力也得到了展现，其中一个是“催眠”（Mesmerize），释放能力后Emily选中的地点会出现一个虚空造物，在其附近的人类和猎犬都会被催眠，停止不动，从而让Emily能够无声无息地走过。


▲远触的实际生效判定轨迹也和闪现有着不同之处，这也让操纵Emily时的移动思维和使用Corvo时存在差异。

另一个能力“同步”（Domino）的效果则会让人想起多米诺骨牌（这也是能力的英文原名），玩家只要锁定一个目标生物，就可以将其和附近其他目标生物连起来，而当目标进入某种状态时，其他目标也会一并进入到这种状态当中。最典型的用法就是当玩家将多个目标同步之后，只要杀死其中一个，其他目标也会死亡。

## 新配音



而除了能力令人印象深刻，本作当中Corvo父女还获得了一个新的变化：全新的配音演员。其中Corvo在前作当中是没有配音者的，而在续作中为其配音的也算是各位潜行游戏玩家的老朋友，那就是在2014年推出的《神偷》游戏中为主角加列特配音的Stephen Russell。而在前作中为Emily配音的是近年已经胖得面目全非的“超杀女”Chloë Grace Moretz，而在本作当中，为了让她的声线能够随着年龄增长而产生合理的变化，配音者被替换为了加拿大女演员Erica Luttrell。

有趣的是，父女两人的配音者也算是有过合作，因为前者同时也是“《辐射》系列”当中巧手先生机器人的御用配音，而后者则演出了三个《辐射4》当中的女性配角。

◀Stephen Russell或许不为大多数玩家所认识，但他是实打实的老资格配音演员，为《神偷》主角的配音可以追溯到系列第一作发售，而在《辐射4》当中，每一个登场的巧手先生机器人全部都是由他来配音，绝对是高手风范。



▶Erica Luttrell参与到的游戏配音工作不太多，在本作之前，她扮演过比较重要的角色是《暗黑破坏神Ⅲ》当中的女巫医。

# 回归

从游戏层面上来说，《冤罪杀机2》充满了新元素，不过游戏也并非就完全抛弃了我们所熟悉的游戏元素，还有那么一些设定，被延续了一下来。

## 基本元素

最重要的一点自然是游戏的基本资源，生命值和魔力值仍然是游戏的资源核心，除此之外玩家在同一时间内只能使用一种超能力或是道具的设定也并没有改变，当然让玩家可以快速转换目前使用物品的快捷键也仍然存在。

而在此之上，前作当中能够影响到角色言行和世界环境状态的“混乱度”（Chaos）系统仍然存在，玩家如果是走不杀敌通关路线，那么就可以看到低混乱度的结局，而如果是一路杀到底，则会触发高混乱度的结局。因为不同的混乱度会引发不同的剧情变化，所以本作目前已经确认了会有2个以上不同的结局，因此结局数量应该会比前作还要多。

另外一个会回归的游戏元素则是骨雕（Bone Charms），这种饰品可以被装备在角色的身上，为其带来各种各样的特效，有的是纯粹的增益，有的则是在提供某种便利条件的情况下又让角色陷入某种减益状态。总体而言，前作当中效果特别重要的骨雕并不多，常常只用于强化角色某一方面的表现，同时又是作为关卡当中的收集品而存在，但在本作当中，骨雕还可以通过特别的途径制作出来，这可能意味着这种饰品在本作当中有着更为重要的地位。




▲《冤罪杀机2》的道具界面和前作还是比较相似，老玩家们应该可以轻松上手。

## 全新挑战

和其他作品比起来，《冤罪杀机》在潜行难度上算是比较宜人的，毕竟主角有着超能力的帮助。而在之后本作推出的DLC当中却是一反常态，大大地加强了游戏的潜入难度，让玩家需要重新适应游戏的节奏。《冤罪杀机2》在这个基础上再进一步，游戏中除了会在关卡当中提供更多的挑战——例如无法勒晕而且能够同时看到身前和身后情况的机器人卫兵，也会给予玩家一种超乎寻常的选择，玩家可以拒绝The Outsider赋予的力量，直接使用角色本身的能力和道具来试图通关。毫无疑问，这会让游戏的难度进一步上升，以符合核心玩家对于挑战性的需求。

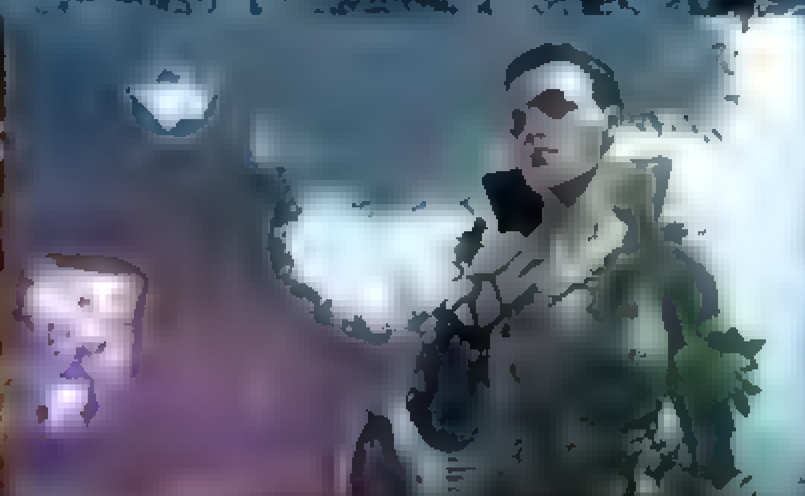


▲机械卫兵能够同时看到身前和身后，本身又不能被勒晕，应该是流程中最难对付的敌人之一。

事实上，在本作于Bethesda在2016年举办的E3发布会上就展示了一段类似的关卡，在这里玩家的能力会被封印，只能够靠着一个可以穿梭过去与未来的装置来进行潜行，这种多变的关卡内容会进一步考验玩家对于游戏中潜行技巧的运用，也让游戏的乐趣得到进一步的提升。

当然，要说游戏当中最重要的回归，那其实应该是“复国”的主题。前一作当中Corvo为了让Emily能够重新夺回她应得的皇位而奔走，而在这一作当中，两父女必须要并肩作战。不过令人在意的是，夺取皇位的背叛者这一次并不是来自于内部，而是某种外部势力。考虑到前作DLC当中也是有女巫试图通过附身Emily来夺取国家政权的剧情，看来这一次他们需要对抗的并不只是寻常的士兵和机器人，还需要和超自然力量对抗。





▲这位剧情预告当中登场的女性角色（左图）看似和Corvo起了冲突，而她的造型和《冤罪杀机》DLC中试图附身Emily的女巫Delilah Copperspoon（右图）颇为相似。

# 结语

虽然游戏目前仍然没有提供试玩，但我们还有一点点小小的希望，就是在今年的科隆展上本作还会有机会展出，说不定到时候真会有实际试玩流出，到时候说不定我们又可以在11月玩上之前就对这款作品多一分了解了。




**鉴于目前不断攀高的日元汇率，同步推出的中文版更显良心，也不必像日服那样提前预约即可获得两款主题。224首曲目外加1080p 60帧的出色体验，就像把街机搬回家里一般，若是接上手台（老版本+转接器或是等新版发售），那么就更加完美了。**

| 初音未来 歌姬计划 未来之音 | SEGA | 音乐 |
|---|---|---|
| PS4 初音ミク Project DIVA Future Tone | | 中文版 |
| | | 对应年龄：15岁以上 |

# 快速上手心得

## 更改谱面形式

由于街机版的键位为四个按键水平排开，因此虽然本作中的四个方向键依然可以与□、△、○、×通用，但为了尽可能还原街机操作，官方默认将□、△的音符以“方向键←”和“方向键↑”进行表示，让玩家的左右手各负责两个音符。不过由于街机版并未在国内引进，大多数玩家最熟悉的依然是家用机版作品中采用的传统谱面表现形式，因此我建议各位可以前往主选单的“自订”→“游戏·操作设定”→“显示旋律图示”中更改为“种类5”，这样谱面音符的表现形式便会回归□、△、○、×。




## 按键映射

由于游戏中存在2键（异键）、3键和4键同时押的操作，这在此前家用机平台的作品中未曾出现过，因此SEGA也非常贴心地提供了按键映射功能，来帮助那些可能在短时间内无法适应的玩家。具体的操作是前往“自订”→“游戏·操作设定”→“按键配置”中进行更改。

我们可以将一些平常不太派得上用场的按键，比如R1/L1、R2/L2直接设定为组合键操作，一般情况下可以将三键和四键的操作进行映射，双键同押本身相对简单而且种类比较多，因此并不是很有必要。当然由于不同曲目及不同难度下组合键出现的种类也有所差异，玩家还可以针对曲目本身的谱面特点分开设定。



## 组合键技巧

为了照顾初次接触的玩家，出现组合键音符且没有快速变化时，游戏会在画面正下方给出按键位置的提示，虽然有一定的帮助，但可能并非是最优选择。这里便针对组合键的操作技巧给出我个人的一些建议，供各位参考。

## 双键操作



对于垂直位置的双键音符

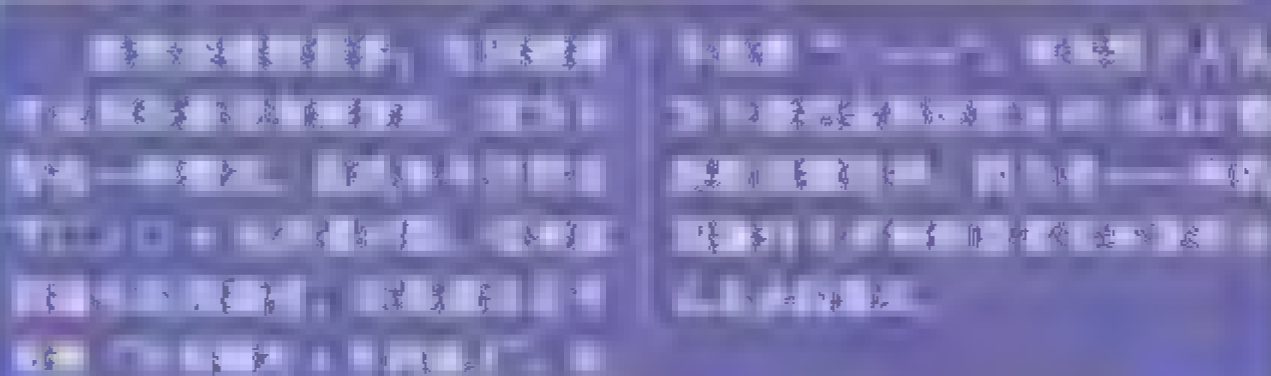


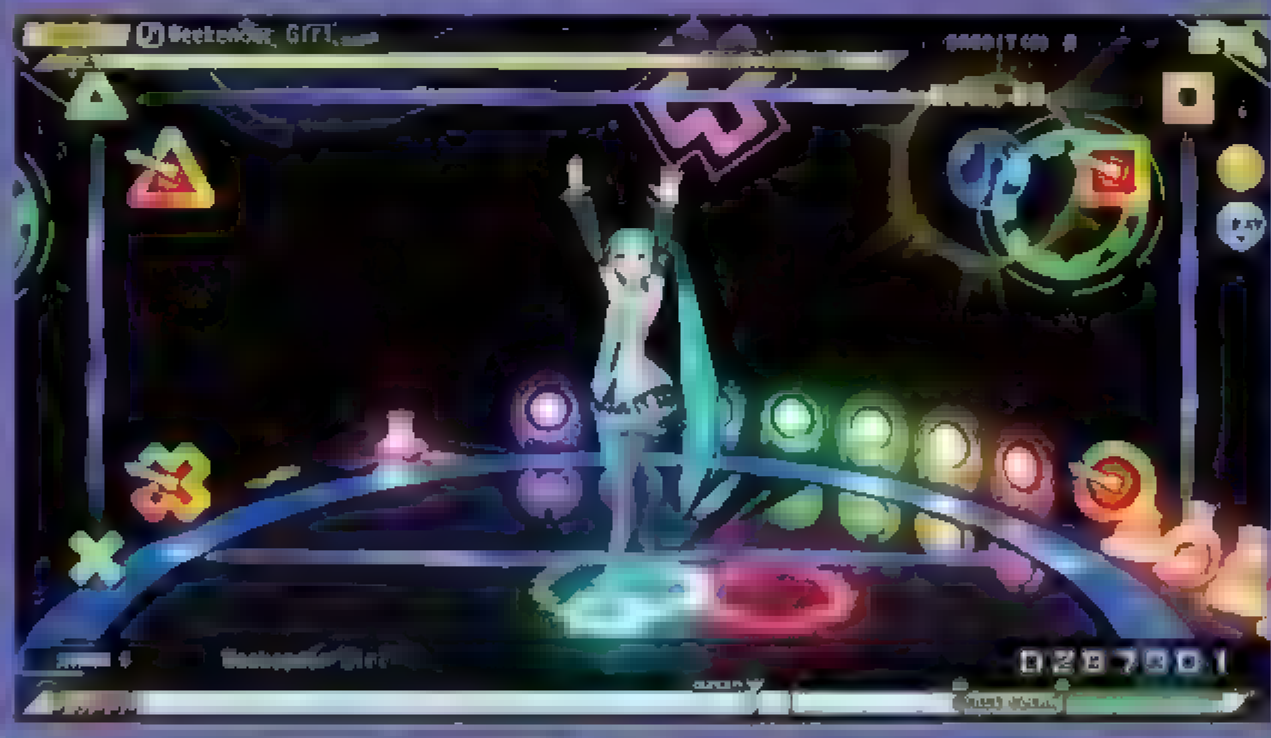
对于水平位置的双键音符

## 三键操作



## 四键操作



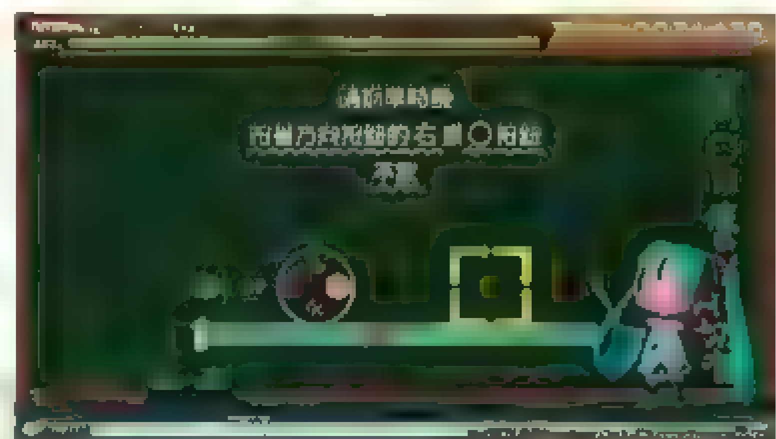


## 关于Hold操作

本作取消了面条形的长按操作，改为了Hold。标有Hold字样的音符如果持续按住就会不断增加得分，达到一定的时间后则可以获得额外奖励分数，当然把它当成普通的单点音符也可以，并不是强制要求长按。

单键的Hold音符往往在时间还未达标时，下面的音符就会出现，因此想要拿到完整的奖励分，双手操作是必须的——一只手持续按住Hold音符，另一只手完成其他音符的判定，Hold中的音符不会对操作中的判定产生影响。另外，Hold状态是可以叠加的，比如○键处于Hold状态时又出现了一个△键的Hold，那么此时依然按住○键不放，继续按住△键，则会自动进入双键叠加的Hold状态，最多可依次增加到四键同时Hold，此时获得的奖励分相当可观。但需要留意的是，一旦由单键Hold进入多键Hold状态后，中途如果不慎松开了其中某个按键，那么全部的Hold状态都会消失，可谓是风险与机遇并存。

当然，由于游戏内置了线上排行系统，当玩家之间水平相仿时，能否熟练运用Hold操作便成了拉开分数差距的关键。



## 体感操作

本作的“滑条”音符除了支持触控板、摇杆和按键的操作外，其实还能通过体感来完成，不过游戏默认关闭了这个功能，可以前往“自订”→“游戏·操作设定”→“拖拽操作额外设定”中将“动态感测功能”设定为ON后开启。之后在演奏中尽量以双手紧握手柄，并朝左/右两个方向水平倾斜手柄即可完成滑条音符。经过测试，体感判定的准确度相当不错，可以在Hard及以下难度中尝尝鲜，需要密集操作的划动谱面段落还是建议用摇杆来完成。

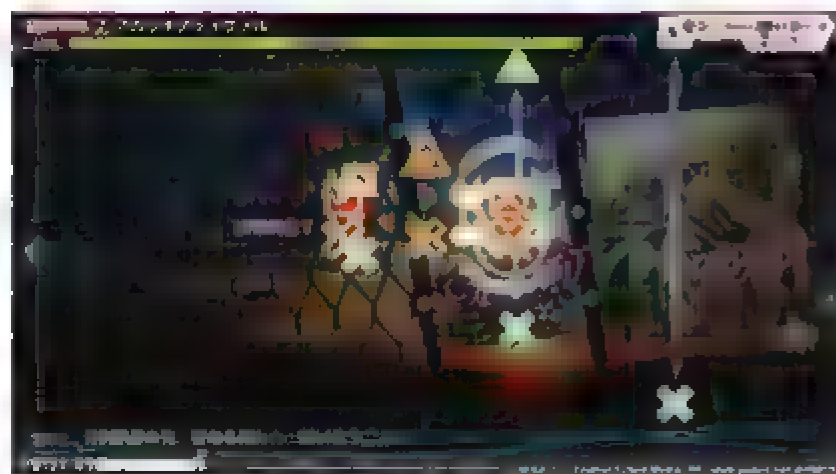


## 推荐服装

在选曲界面下按R3键可以在“全曲设定”和“曲目个别设定”的服装造型中进行切换，其中“曲目个别设定”的服装只对当前曲目生效。之后按下△键则可以更改服装模组、发型（双曲包购入特典）以及各种自订道具，在“服装模组”界面中同时按L2+R2键可以自动定位到当前曲目的推荐服装，非常便利。



## 练习模式



选定曲目后可以通过方向键左右切换至“开始练习”并进入练习模式，允许提前设定歌曲的开始时间点。

练习模式中采用的是静态背景，不会有PV演出来干扰玩家的视线。而为了能够方便反复练习难点段落，我们可以设定一个循环开始的时间点标签，L3键是让标签位置后退，按下触控板则是让标签插入当前所处的位置，设定好后按下R3键即可让歌曲回到标签所处的时间点位置，从而反复进行练习。

## EX Extra难度

本作在Extreme的基础上新增了EX Extra难度，完成曲目的Normal难度后即可解锁，不过EX Extra为隐藏难度，并不会显示在难度切换界面上。我们只要将难度切换到Extreme后，继续按方向键→即可进入。需要注意的是只有一部分曲目带有EX Extra难度，多少有点偷工减料的嫌疑。而新难度虽然听起来吓人，但实际上比起Extreme难度并不会过分夸张，各位大可放心尝试（当然前提是你已经能够搞定Extreme）。

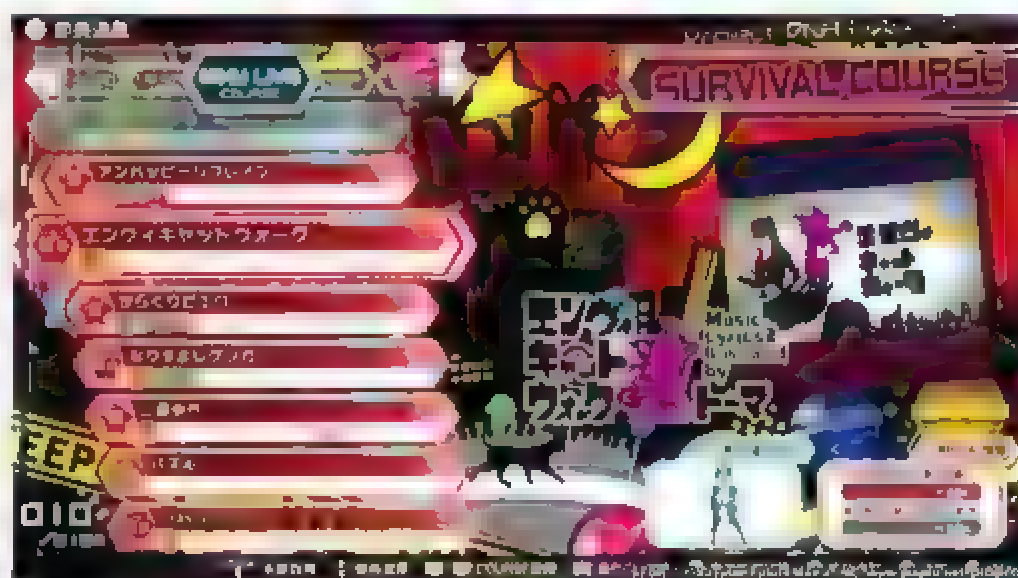


## 快速定位

游戏一共收录了224首歌，由于数目庞大，因此想要快速定位到某一首曲目的话则必须善用排序功能。首先按□键可以在“难易度”、“角色”、“乐曲成绩”、“曲目”、4种排序类型中进行切换，之后再通过L1/R1键在4种大类的小分类下进一步筛选，这样很快就能定位到特定曲目了。

另外，对于喜欢或是想要经常游玩的曲目，则可以按下触控板将其加入“收藏列表”中，通过L1/R1键切换到最右侧的“心形”标签栏下，这些曲目便会集中收录于此，非常方便。

## 生存模式



购入两个曲包的玩家可以额外解锁“生存课题模式”，在选曲界面长按L2+R2键即可进入。这里以不同的等级或者主题划分出多个课题，每个课题下都包含与主题相符的若干首曲目。与普通演奏所不同的是，同一课题下在前一首曲目完成时的Life槽和Combo数都会继承到下一首曲目中，完成所有曲目后则会统计出一个总的分数。中途失败或是某一首歌曲完成后主动退出，则分数、Life槽状态和Combo数都会重置。

## 奖杯列表

| [illegible] | | [illegible] |
|---|---|---|
| 铜杯 | 欢迎来到Future Tone的世界! | 第一次完成教学 |
| 铜杯 | 第一次完成 | 第一次完成节奏游戏（完奏模式ON/OFF·不论难易度） |
| 铜杯 | 第一次拍摄 | 第一次拍摄PV照片 |
| 铜杯 | 第一次练习 | 在练习中第一次达成39COMBO（不论难易度） |
| 铜杯 | 第一次自订 | 第一次SET推荐服装模组与任意的自订道具 |
| 铜杯 | 第一次的EXTREME | 第一次游玩难易度“EXTREME”或“EXTRA EXTREME”的节奏游戏 |
| 铜杯 | VP收集者 | 获得3939以上的VP |
| 铜杯 | 节奏游戏玩家 | 游玩了39分39秒以上的节奏游戏 |

| [illegible] | | [illegible] |
|---|---|---|
| 金杯 | 节奏游戏大师[FS] | [Future Sound]完成所有收录乐曲（完奏模式ON/OFF·不论难易度） |
| 银杯 | 等级提升！[FS] | 到达FS-Rank5 |
| 银杯 | 完成节奏游戏！[FS] | [Future Sound]完成39首收录的节奏游戏 |
| 铜杯 | 服装模组造型师[FS] | [Future Sound]SET了39种以上的收录乐曲推荐服装模组（只计乐曲个别设定·不论角色） |
| 铜杯 | 只拍不玩！？[FS] | [Future Sound]拍摄39首收录乐曲的PV照片 |
| 铜杯 | PV观赏家[FS] | [Future Sound]鉴赏39首收录乐曲的PV |

| 种类 | 名称 | 取得条件 |
|---|---|---|
| 金杯 | 节奏游戏大师[CT] | [Colorful Tone]完成所有收录乐曲（完奏模式ON/OFF·不论难易度） |
| 银杯 | 等级提升！[CT] | 到达CT-Rank5 |
| 银杯 | 完成节奏游戏！[CT] | [Colorful Tone]完成39首收录的节奏游戏 |
| 铜杯 | 服装模组造型师[CT] | [Colorful Tone]SET了39种以上的收录乐曲推荐服装模组（只计乐曲个别设定·不论角色） |
| 铜杯 | 只拍不玩！？[CT] | [Colorful Tone]拍摄39首收录乐曲的PV照片 |
| 铜杯 | PV观赏家[CT] | [Colorful Tone]鉴赏39首收录乐曲的PV |

# ルフランの地下迷宮と魔女ノ旅団

-Coven and Labyrinth of Refrain-

| 路弗兰的地下迷宫与魔女旅团 | 日本一 | 角色扮演 |
|---|---|---|
| PSV | ルフランの地下迷宮と魔女ノ旅団 | 日版 |
| | [illegible] 售价为5143日元 | |

在《路弗兰的地下迷宫与魔女旅团》的世界观中，路佛兰的地下迷宫由于瘴气的原因，人进去只有死路一条。因此，意图解开地下迷宫之谜的“暮色的魔女”多尼雅需要借助魔法生物人形兵来协助自己探索地下迷宫。而玩家扮演的，正是带领这些人形兵的传说之书“妖路历程”。下面就让我们跟随着“妖路历程”和其带领的人形兵一起，进入到这个危机四伏的地下迷宫吧。

文 三日月　美编 NINA

## 战前准备




| [illegible] | [illegible] |
|---|---|
| 魔女报告 | 迷宫探索到一定程度后可以在此推动主线剧情 |
| 人形作业台 | 制作、修理、破坏人形，转移灵魂也在这里进行 |
| 炼金釜 | 强化武器、花费金钱或者消耗炼金分解液来分解道具来获得玛娜、解封（鉴定）装备 |
| 商店 | 购买/贩卖道具，道具数量会随着流程进行而增加 |
| 弟子的笔记 | 支线委托，交付指定道具来获得报酬 |
| 魔女取愿 | 花费玛娜来获得迷宫探索中的增益效果，或者实现游戏的其他功能（例如更换难度） |
| 存档 | 在你作死或者挑战BOSS前提供一个救赎的机会 |
| 出击 | 出发探索迷宫 |

## 人形制作

虽然玩家扮演的是“妖路历程”，然而战斗却是交给了各位人形兵。在本作中，制作人形兵需要在人形作业台消耗道具“魂之小瓶”和“人形素体”。前者可以通过使用炼金釜分解特定道具或者在迷宫中获得，后者则可以直接在商店购买。前者还有数个版本，更高级的“魂之小瓶”会影响人形兵初始的“アニマクラリティ”，这个数值的高低会影响人形兵的成长率，该数值还可以通过不断的转移灵魂来增加。在决定好人形兵的职业、性别和姓名后，玩家就可以对人形兵的能力以及成长倾向进行设置了，其中可设置项目有以下这些：

1. 职业
2. 外表
3. 名字
4. 爱称
5. 性格
6. 配音
7. 成长倾向
8. 战斗姿态
9. 选择技能

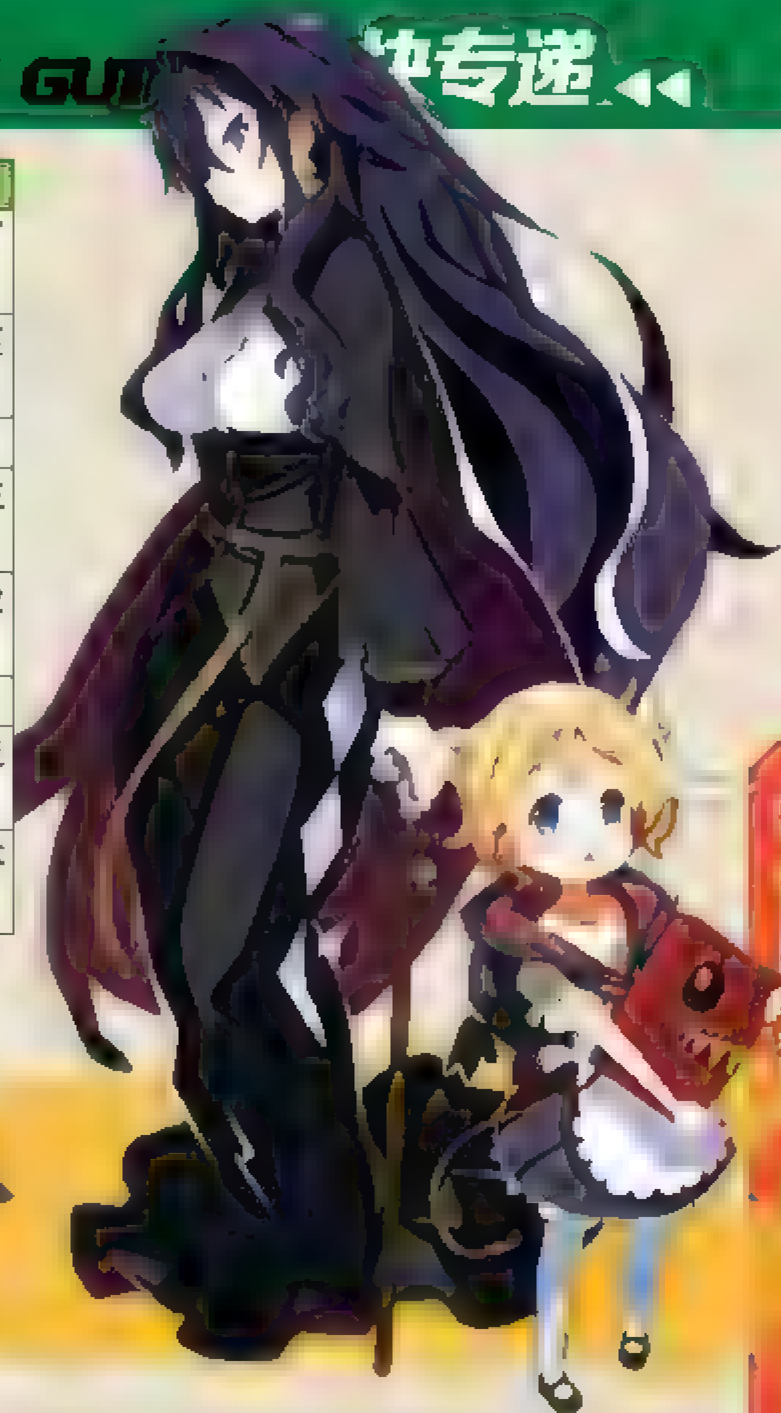
会影响到人形兵实际战斗能力以及能力成长的设置项目包括职业、性格、成长倾向、专长、选择技能和因果数。其中成长倾向可以随时转换，而性格则需要消耗特定道具（不同性格会需要不同的道具）来转换，其余的都是一旦设置好就不能修改。




### 职业



| | | |
|---|---|---|
| 星骑士 | アステルナイト | 攻击力和防御力都相当高的前线单位，虽然速度略慢，但出色的输出以及生存能力弥补了这个缺点。 |
| 要塞步兵 | ピアフォ-トレス | RPG中俗称的“肉”，以守护队友为第一要务，防御力和HP成长相当优秀，紧急关头甚至可以充当一个不错的输出单位。 |
| 忍武士 | シノブシ | 强化输出和速度的职业，但防御力和HP都不高，需要其他队友的援护才能发挥作用。 |
| 境界向导 | マ-ジナルメイズ | 擅长强化ドナム（多那姆）攻击的职业。无论是近身还是远程攻击都能胜任，输出主力，队伍必备。 |
| 戏剧舞者 | シアトリカルスタ- | 支援类职业，增加连携攻击几率，并且使队友之间的关系更加友好，也是队伍必备的职业之一。 |
| 疯狂猛禽 | マッドラプタ- | 专注远程攻击的职业，速度快但其余能力不高，主要负责补刀和支援。 |
| 哥特人偶 | ゴシックコッペリア | 专注一击杀敌的近身职业，擅长武器为钝锤，还有把攻击和因果数与罪业（KARMA）挂钩的技能，算是一个比较特别的职业。 |
| 恶魔收割者 | デモンリ-パ- | 和忍武士类似，但更加极端强化输出和速度的职业，生存能力比前者还弱，但强化了全体攻击，使用武器为“星岚镰”。 |



## 能力详解

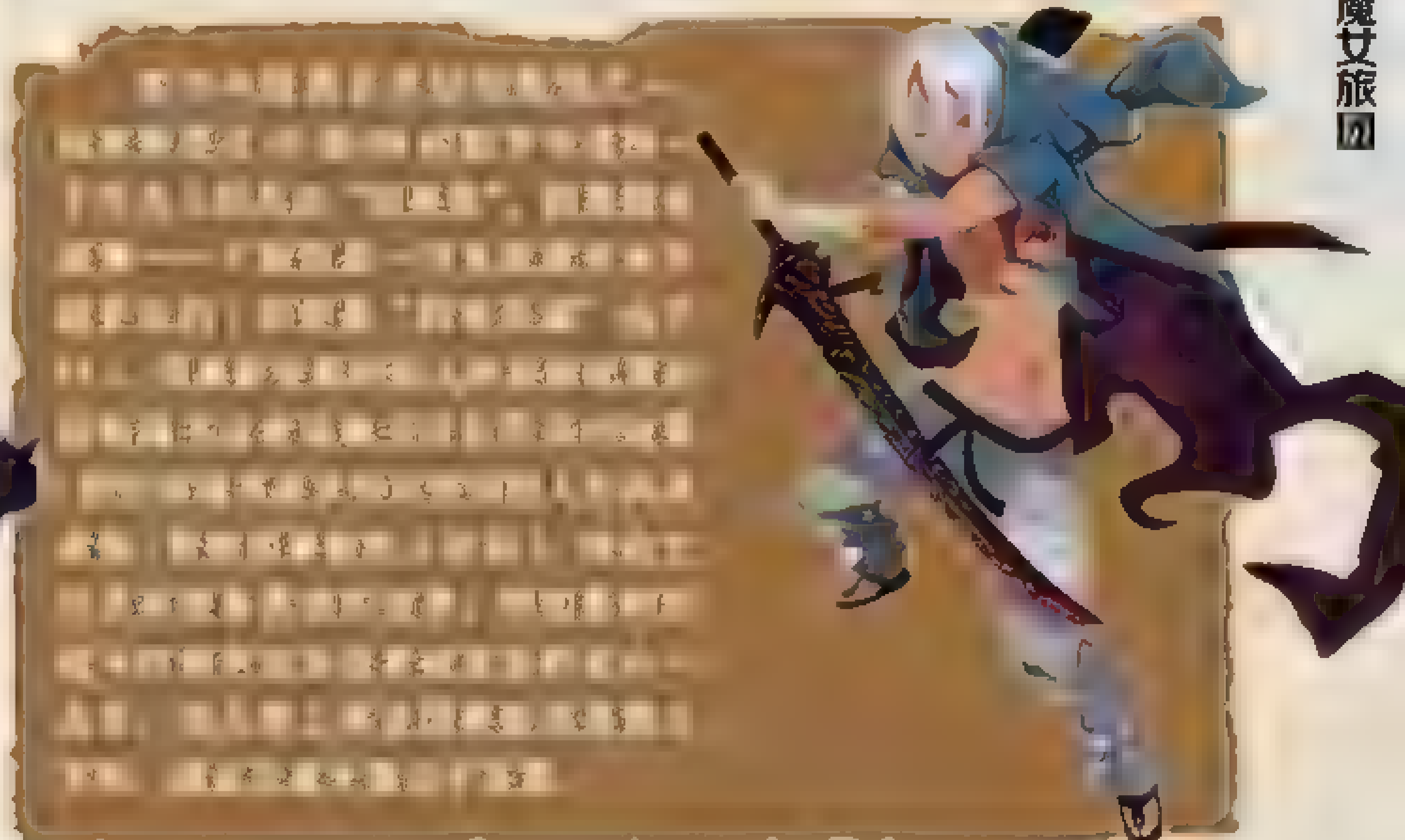
| | |
|---|---|
| HP | 大家都懂的，降到0时会进入战斗不能状态。 |
| DP | 相当于MP，在发动多那姆时会消耗DP。 |
| 右手攻击力 | 影响右手武器的攻击力以及其能造成的伤害。 |
| 左手攻击力 | 影响左手武器的攻击力以及其能造成的伤害。 |
| 防御力 | 数值越高，受到的物理或者魔法伤害越低。 |
| 回避力 | 数值越高，回避的几率越高。 |
| 命中力 | 数值越高，攻击命中的几率越高。 |
| STR | 腕力，影响攻击力。 |
| CON | 体力，影响防御力和最大HP。 |
| DMP | 多那姆力。影响发动多那姆的威力和最大DP。 |
| AGI | 速度。影响行动顺序和回避力。 |
| DEX | 敏捷。影响命中力和会心一击率。 |
| ERS | 魅力。影响敌人攻击该角色的概率，魅力越高概率越高。 |
| LUC | 运气。影响被会心一击击中或者陷入异常状态的几率。 |
| 属性耐性 | 影响各属性攻击的耐性。 |
| 状态异常耐性 | 影响陷入异常状态的概率。 |

## 性格

## 成长倾向和战斗姿态




## 因果数



## 人形修理

在战斗的时候，人形兵的部位被攻击到的时候会有一定几率被破坏。相应部位被破坏后会减少其HP上限并影响到该部位装备的性能（例如右手被破坏则会减少右手武器的攻击力），虽然人形兵并不是生物，但没了头还是会死。如果头部被破坏的话人形兵会被一击必杀，游戏中部分敌人的特定攻击有着一定几率"砍头"的特殊效果，玩家必须小心应对。

部位被破坏后玩家可以直接交钱，或者消耗素材和玛娜来修理。等级越高的人形兵修理的价格就越高，需要的素材也会更加高级，而部位失去越多，消耗的金钱和素材就会越多。由于本作战斗并不会奖励金钱而是奖励玛娜，因此一般来说，两种修理方式中后者更加经济一点。

## 人形破坏

顾名思义，选择这项后玩家将会破坏被选中的人形。破坏人形后玩家不会获得任何东西！因此在选择破坏之前需要深思熟虑。

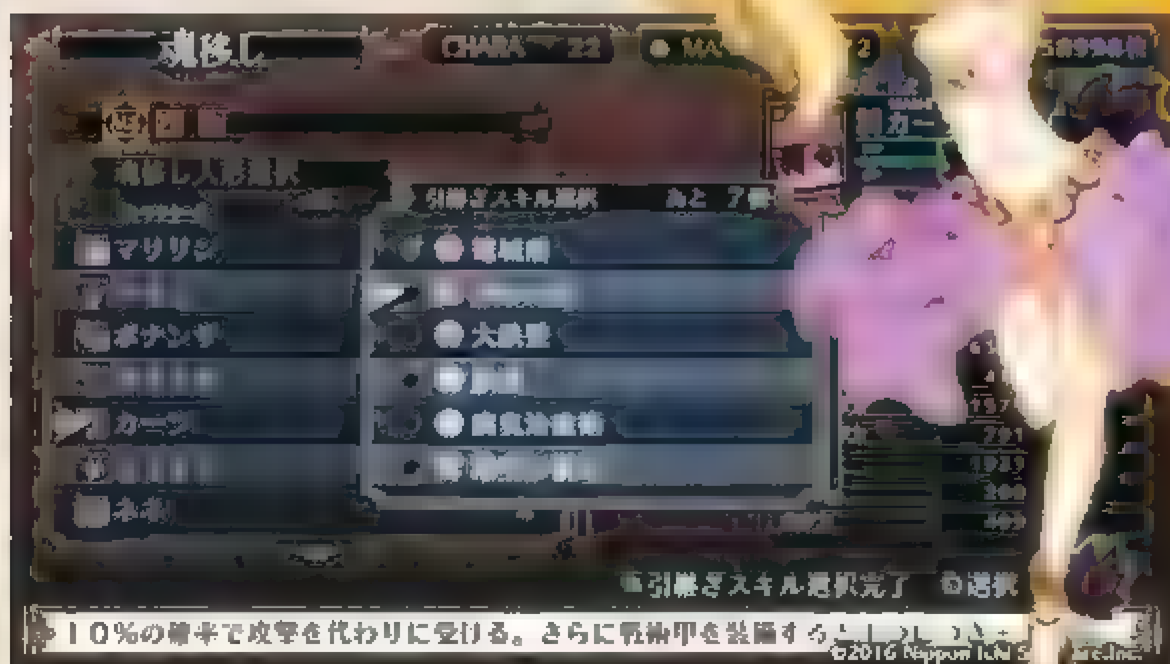
## 转移灵魂

当玩家通过迷宫"深绿のフェーヌム"后，通过"魔女叹愿"选择并解锁"魂移し"后就可以在人形作业台中选择"转移灵魂"了。转移灵魂需要消耗人形素体，相当于其他游戏中的转生，通过不断的转生人形兵的能力会变得越来越强，学会的技能也会越来越多。转移灵魂后可继承的东西如下：

1. 技能，可继承的技能数量为"(等级−20)/8"，例如等级为28的人形兵转移灵魂后就能继承1个技能。

2. **アニマクラリティ**，每次转生后都会提升一定的**アニマクラリティ**，**アニマクラリティ**等级越高其角色成长率越高，99级转移灵魂时可以获得高达20的**アニマクラリティ**提升。

人形兵的职业、外表、声音、名字、性格、成长倾向和战斗姿态都可以重新设置，更改这些数值并不会影响继承技能的使用。例如星骑士转职成恶魔死神，继承了"大火事场力"后，新的恶魔死神将会自带这个技能。最后值得注意的是，因果数并不会因转移灵魂而改变。



## 魔女旅团

本作最重要的系统之一。玩家探索迷宫的队伍并不是以"人"为单位，而是以"旅团"为单位。旅团的基础为"结魂书"，不同的结魂书能赋予旅团不同的"多拉姆"（**ドナム**）技能，从回复、辅助到攻击应有尽有，不同的结魂书决定了该旅团在队伍中扮演的角色。

战斗中最多有5个旅团，而每个旅团主要由前列和后排组成，根据结魂书的不同，前列最多三人，后排最多五人，前后列可以在战斗时通过按下□键，消耗"Reinforce"来个别命令特定人形兵，再选择"**入れ替え**"来替换。把不同人形兵布置在不同位置会有不同的效果（或者没有效果），玩家可以在配置的时候清晰地看到其效果。

人形兵组成旅团后虽然是共同行动（选择攻击则全体攻击，防御则全体防御），但是其HP和攻击先后还是分开的，惟一会共享的就是DP，旅团的DP上限是由其组成成员来决定了。职业境界向导还可以根据其数量来增强"多拉姆"（**ドナム**）技能的效果（一个增强20%），配置得当能产生极其惊人的输出。

每个旅团都有一定的Cost，Cost的合计会反映到玩家进入迷宫的初始Reinforce上，Cost越高，初始Reinforce越低。Cost会随着旅团的等级变高而变低，而等级则通过不停使用该结魂书战斗来提升，最多可以把Cost减少到初始的1/10。




## 魔女叹愿

玩家可以在这里通过消耗玛娜来获得各种增益效果，效果分为两种，即时生效的（例如改名、获得道具或者装备、减少罪业值、更改游戏难度等），另一种则是永远有效的（例如每场战斗后回复一定量的HP、逃走几率变大、获得迷宫技能）。随着流程进展可选择的技能会越来愈多，部分技能还会直接影响到玩家能否继续进行探索，因此建议玩家一旦看到魔女叹愿有更新（显示有感叹号）时就进去看一看。

## 罪业（カルマ）



在游戏中俗称KARMA的数值，在游戏中击破特定的敌人或者作出错误的选择就会增加，玩家可以在菜单"妖路历程"中查看。罪业越高，强力敌人的出现率就越高。游戏中部分结魂书的能力加成和罪业相关，另外职业"哥特人偶"也有部分技能和罪业挂钩。罪业可在"魔女叹愿"中选择"**スケープゴート**"来消除。

# 迷宫探索

## 操作说明

| | |
|---|---|
| ×键+十字键 | 平行移动 |
| □键 | 待机 |
| △键 | 进入菜单 |
| ○键 | 互动/前进 |
| R键+× | 使用“焔の口笛” |
| R键+□ | 使用“霧のヴエール” |
| R键+△ | 使用“泥の脱出口” |
| R键+○ | 使用“壁坏し” |
| L键 | 隐藏自己（需学会技能，且有几率会被敌人发现） |
| 左摇杆 | 移动 |
| 右摇杆 | 视角控制 |
| 十字键↑ | 前进 |
| 十字键↓ | 后退 |
| 十字键→/← | 转换面对方向 |
| R键+十字键↑ | 打开角色界面 |
| R键+十字键↓ | 打开地图 |
| R键+十字键→ | 打开道具界面 |
| R键+十字键← | 打开装备界面 |







## Reinforce

玩家在迷宫探索时的很多行动，例如生成回城点、战斗中换人、使用迷宫技能都会消耗这个数值。进入迷宫的初始值由玩家旅团的Cost总和来决定。补充方法可以通过接触迷宫的玛娜点（显示为绿色）来补充，但补充的量并不多。

## 玛娜

通过上文的介绍，玩家已经知道玛娜的大概作用。在本作中，玛娜的地位高于金钱。而玛娜的主要获得手段则是探索迷宫。不同的异世界（迷宫）中玩家所能获得的玛娜是有上限的，具体上限可以通过查看在选择迷宫的界面的迷宫概况中的玛娜浓度来确认。获得的玛娜越多，“瘴气”就越多，玩家遇到强敌的几率就会越高，但获得道具的几率和质量都会提高。

## 敌人

除了序章外，本作中的敌人都是可视的，行动规律为“你走一格，敌人走一格”的回合制。玩家可以根据其位置利用走位进行躲避。敌人分为两种，红色和紫色。前者为杂兵，在等级比玩家高或者差不多的情况下，在发现玩家后会主动追击玩家。后者为强力敌人，一般来说不推荐与其战斗，和红色敌人不同，它们大多只会沿着一条固定的轨迹行动，视线很有限，但一旦发现玩家后同样会追击玩家。另外，如果被敌人接触的时候附近还有敌人，则会进入连续战斗。

## 连续战斗奖励

在迷宫战斗胜利后可以通过消耗1点Reinforce来把经验值先“储存起来”，这个系统被成为“Carry On”。玩家需要先在“魔女叹愿”中习得技能“キャリ－オ－バ－”才能使用这个系统。通过连续战斗并储存经验值可以让每场战斗获得的经验值慢慢变高，其倍率会随着连续战斗的场数慢慢变多，最多可达299。值得注意的是，储存起来的经验值只有在玩家决定中断“Carry On”才能获得，一旦玩家中途全灭、战斗逃跑、离开迷宫（无论用何种方式）、Reinforce消耗完毕，累计下来的经验值将会全部消失！使用这个方法能很快地提升等级，但练级的时候也要小心别玩脱了。

## 迷宫技能

除开战斗后回复HP等辅助战斗的迷宫技能外，本作中用以实际迷宫探索的迷宫技能共有四个：“焔の口笛”、“霧のヴエ－ル”、“泥の脱出口”和“壁坏し”。其中“焔の口笛”可以吸引敌人的注意力，“霧のヴエ－ル”可以保证自己不被发现，“泥の脱出口”可以生成一个回城点，而“壁坏し”则能砸开迷宫中的墙壁以制造道路或者捷径。每一个技能的发动都需要消耗Reinforce，而且都需要在“魔女叹愿”中习得相关技能才能使用。



## 迷宫脱出

本作的迷宫脱出手段共有五个，回到起点或者中继点、泥の脱出口（消耗 15 点 Reinforce 制作出来）、使用道具、全灭。除了第一个之外，其余脱出手段都会丧失一定数量的玛娜，损失的数量由少至多排列为中继点、泥の脱出口、使用道具、全灭。全灭的话除了会损失玛娜外，还会使人形兵受到重伤（多个部位会遭到损坏），人形兵之间的好感度也会降低。

## 战斗部分




## 属性攻击和异常状态

本作分别有 6 种属性攻击和 6 种异常状态。其中 6 种属性攻击分别为斩击、打击、贯击、焰击、泥击和雾击。不同的属性攻击对应不同种类的敌人，具体可以从敌人的类型来推测，例如植物类敌人害怕斩击和焰击，岩石类或者硬体类敌人则害怕打击，击中敌人弱点时会显示“Effective”。另外虽然不同的职业擅长不同的武器，但其实都是可以共享的。因此在部分特定场合，例如迷宫敌人大部分弱点为打击的时候，可以尝试把一些战斗人员的武器换成其对应弱点的武器。

本作的异常状态共有 6 种，异常状态可以利用道具、多拉姆或者等待一段时间即可解除，异常状态名称及效果如下：

| 图标 | 名称 | 效果 |
|---|---|---|
| | 咒毒 | 相当于中毒，每回合会损失一定量的HP |
| | 幻觉 | 命中率减低，在迷宫会见不到敌人 |
| | 深渊 | 不能使用多拉姆 |
| | 错乱 | 陷入混乱，战斗中可能会不听指挥 |
| | 惊愕 | 能力减弱，战斗中可能会不听指挥 |
| | 腐臭 | 敌人会更容易发现你，减低人形兵间的好感度 |

## 共鸣



共鸣相当于连携攻击，在共鸣发生时接下来的攻击会得到一定的加成。共鸣的发生率和队友间的好感度有关，另外在旅团中配置一个“戏剧舞者”也能提高共鸣的成功率，另外，提高パワーソース也能调高共鸣的发生率。

好感度提高的方法不多，最直接的方法就是把目标角色放在同一个旅团然后并肩作战，配置一个“戏剧舞者”能让其好感度增加得更加快。而パワーソース则是随着通常攻击次数的增多而增多，每次战斗结束后都会归零，并且根据パワーソース的积累量变换成一定数量的玛娜。值得一提的是，共鸣攻击不光是玩家的专利，敌人也会使用，因此在与强敌作战时应优先把杂兵解决掉，免得被 BOSS 的共鸣攻击攻击到。

## 前后列和阵型

不光是旅团配置，战斗中也分前后列。除了“前列容易被打，后列比较安全”这种老生常谈的规则之外，前后列对战斗的影响主要集中在武器方面。擅长在前列战斗的武器有刀剑/钝锤/星岚镰/战术甲，擅长在后列战斗的有百花弓/咒钟，前后皆可的则有古塔枪/蚀合。在不擅长的位置使用武器时会显示“Mismatch”。在战斗中玩家可以通过在自己回合按下 L 键来随时切换前后列。

当出击旅团数量达到 5，且通过“魔女叹愿”习得相应阵型后，就可以在战斗中随时切换阵型了。本作的阵型比较特殊，不是通过玩家直接选择，而是通过玩家队伍前后列的排列情况来决定的，不同阵型能给队员带来不同的效果，在战斗时玩家可以根据实际情况随时切换，十分灵活。以下表格中的罗马数字分别对应从左到右排列的五个魔女旅团，“前”代表前列，“后”代表后列，“全”则是代表全员。




| 阵型名称 | I | II | III | IV | V | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 攻击特化阵型 | 前 | 前 | 前 | 前 | 前 | 前：攻25%UP、会心一击率10%UP、状态异常耐性50%DOWN、行动速度30%DOWN；后：无效果 |
| 撤退阵型 | 后 | 后 | 后 | 后 | 后 | 全：逃走率30%UP；后：防御率25%DOWN、防御阵效果15%DOWN |
| 夹击阵型 | 前 | 后 | 后 | 后 | 前 | 前：命中50%UP、状态异常耐性50%UP；后：防御率25%UP，回合结束时回复10%HP |
| 前进阵型 | 后 | 前 | 前 | 前 | 后 | 前：攻20%UP；后：回避力40%UP |
| 囮阵型 | 前 | 后 | 后 | 后 | 后 | 前：攻20%UP、防25%UP、防御阵效果20%UP、会心一击率UP；后：无效果 |
| 护卫阵型 | 前 | 前 | 后 | 前 | 前 | 前：无效果；后：行动速度50%UP、会心一击率DOWN、回合结束时回复15%HP |
| ドナム防御阵型 | 后 | 前 | 后 | 前 | 后 | 前：无效果；后：防20%UP、多那姆力70%UP、回合结束时回复10%HP |
| ドナム攻击阵型 | 前 | 后 | 前 | 后 | 前 | 前：攻20%UP、多那姆力70%UP、回合结束时回复5%HP；后：无效果 |

# 其它

## 流程推进

本作虽然没有中文版，但实际上玩家并不会在通关中遇到太多困难。本作的流程推进方式为：探索迷宫——到达地图上的感叹号点触发事件——根据提示决定继续探索还是回到大本营——回到大本营选择“魔女报告”——探索迷宫。如果遇到卡关或者不知道怎么走到感叹号点的话就仔细观察地图，开启新能力然后把没去过的地方都探索一次即可，有时候玩家还需要返回之前的迷宫以继续推进剧情。




## 关于结局以及二周目

本作的结局有数个，除了在剧情中作出错误的选项直接被剧情杀或者通过“魔女叹愿”选择“エンディングにしたい”之外，本作还存在普通结局和真结局。玩家能否达成真结局取决于玩家在击败最终BOSS（位于黄泉のテネス）前是否击败6个隐藏BOSS并集齐6张“黒の纸”，真结局达成后二周目还可以挑战隐藏迷宫“オオガラスの迷宫”。携带有6张“黒の纸”的BOSS以及其位置如下（只有到游戏后期后才能与这些BOSS战斗）：

| BOSS | 位置 |
|---|---|
| 巨大鱼デボン | 深碧のカンパニュラII 地下6F（X22 Y07） |
| D·E·マキーナ | アストルム王国（北区）（X02 Y04） |
| 大帝ジュノーン＆イーリス·クロノス | 地下帝国メルム（神の御庙）（X07 Y12） |
| 巨大ペコロ | 深緑のフエーヌム（秋の国/朱玉）（X15 Y03） |
| 大魔王フュルフュール | 三领主の塔ウンブラ（ウンブラム最上阶·北塔）（X15 Y04） |
| アシキモノ | 死都アマデウス（地下3F）（X13 Y21） |

如果玩家是通过前者结束游戏的话，可以选择直接开始二周目或者回到菜单读档重来。值得注意的是，无论是真结局还是普通结局，一旦触发了就会强制进入二周目并把当前的玩家存档覆盖掉，想回到一周目继续游玩的玩家请注意备份存档。

二周目继承要素如下：

金钱

人形兵（包括等级以及装备）

结魂书

除了剧情道具外的所有道具（包括宝箱钥匙）

迷宫技能（除了部分需要触发剧情才能获得的技能外）

罪业值

弟子的笔记完成进度

不继承的要素如下：

地图探索进度

剧情道具

部分迷宫技能

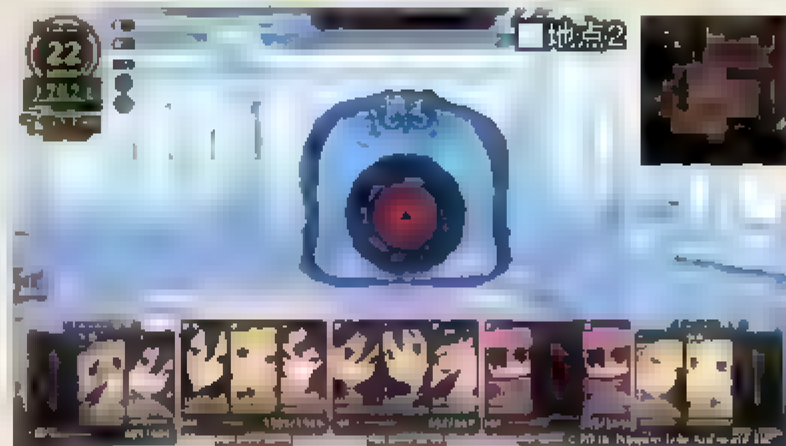
迷宫中宝箱的开启状况

## 快速练级方式




由于存在“转移灵魂”的设定，因此快速练级变得十分的重要，本作同样有着快速练级的设定。本作中有着不少的快速练级方式，但原理都是一样的：找到迷宫中经验高的特殊敌人，找到快速击破它们的方法，然后通过楼梯切换层数来达成快速刷的目的，中途可以根据实际情况配合“连续战斗奖励”来增加练级的效率。笔者在这里提供两个在游戏中期比较有效率的练级方式，当然方式不止这几个，玩家可以自己去探索其他更有效率的方法。

1. 在迷宫“地下帝国メルム四层（英雄の慰み）”的北面有一个房间，房间里会有数个敌人，其中一个大概率为名为“リンガメタリカ”的特殊敌人，这种敌人类似于“金属史莱姆”，一旦遇到就会逃跑且击破后会有大量经验值。但由于这种敌人弱点为“打击”，并且其HP不高，只要击中弱点就能很轻松地打败它。这里离楼梯也很近，很快就能重复刷，一次经验值有7600，利用“连续战斗奖励”可以获得更多的经验值。




2. 在迷宫“三领主の塔ウンブラ 西栋五层”，这一层会出现两种配置的敌人，玩家可以同时刷经验值和玛娜。其中一种为三个一组的“リンガメタリカ”的配置，对付方法笔者就不说了，这时的玩家应该有不少秒杀它们的方法，还有一种是一个到五个一组的“マナプリズン”，这种敌人见到玩家就会开始远离玩家，每个只有20HP，每个击倒后能获得1500玛娜，还有几率获得“辉く魂の小瓶”。

## 关于本作的奖杯

本作的奖杯相当简单粗暴，包括图标设计都给人一种偷懒的感觉，但奖杯描述却是中二味十足，由于杂志篇幅的原因，在这里就不一一翻译了，有兴趣的玩家可以自己去查看一下。

总体而言，本作白金玩家要做到的就是：到达迷宫的每一层/区域（总数为47个）、真结局通关（6个隐藏BOSS+3个剧情奖杯）和攻破隐藏迷宫。本作的奖杯构成为：

47个铜杯

1页~7页：深碧のカンパニュラ（全7层）

8页~11页：アストルム王国（全4个区域）

12页~17页：地下帝国メルム（全6个区域）

18页~21页：深緑のフエーヌム（全4个区域）

22页~31页：三领主の塔ウンブラ（全10层）

32页~36页：死都アマデウス（全5层）

37页~43页：记忆のロサテンプス（全7个区域）

44页~47页：黄泉のテネス（全4个区域）

3个银杯

48页~50页：剧情奖杯

6个铜杯

50页~56页：隐藏BOSS击破

1个金杯

“オオガラスの迷宫”攻破



文 UCG 全体编辑 编 宇宙人 美编 Juxi





# 2016暑期游戏佳作前瞻

[illegible]

## 超级机器人大战 原创世纪 月之住民

スーパーロボット大戦OG ムーン・デュエラーズ

PS4/PS3

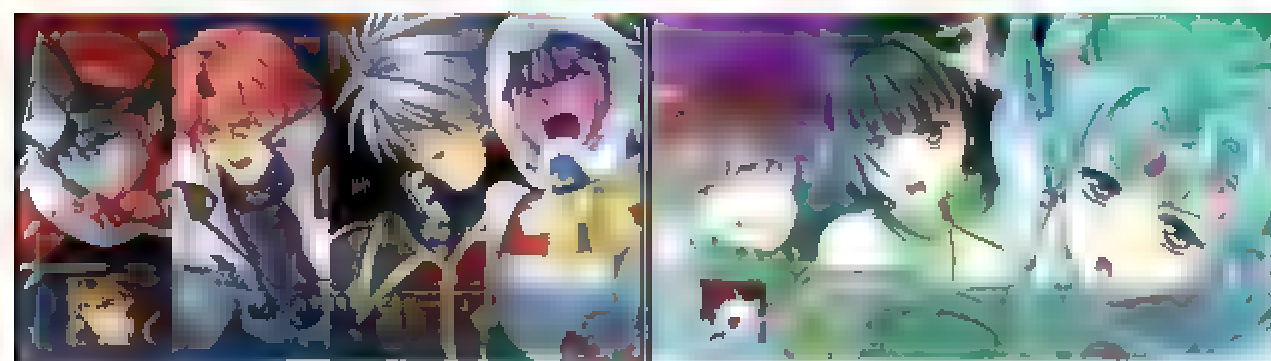
| | | | |
|---|---|---|---|
| 类型 | [illegible] | 厂商 | [illegible] |
| 对应玩家年龄 | [illegible] | 发售日 | [illegible] |
| 游戏人数 | [illegible] | 文 | [illegible] |

推荐玩家群体
- “《机战》系列”死忠
- 想要体验次世代高清《机战》的新玩家
- 因为语言障碍而无缘《机战》的SRPG爱好者

### 游戏概要

本作是“《超级机器人大战 原创世纪》系列”时隔4年后的完全新作，并且首次登陆PS4平台，拥有1080p的高清动画演出。《机战J》、《机战GC》以及《机战OG传说》中的原创角色首次参战，他们将与其他系列原创角色一起演绎全新的故事。本作虽然在系统以及动画引擎上沿用了前作，但也做出了不少改良，例如对机体比例进行调整，部分老动画重新制作等等。值得一提的是，本作还加入了新手模式以及剧情回顾模式，帮助没有接触过“《OG》系列”的新玩家快速上手和入门本作。此外，本作首次推出了官方中文版，让国内玩家能够完全无障碍地体验本作的剧情。

### 次世代高清中文《机战》首次袭来！



▲利用MB攻击来秒杀BOSS吧！　▲紫云统夜可谓系列史上后宫力最强主角。

## 真 流行之神2

真 流行り神2

PS4/PS3/PSV

| | | | |
|---|---|---|---|
| 类型 | [illegible] | 厂商 | [illegible] |
| 对应玩家年龄 | [illegible] | 发售日 | [illegible] |
| 游戏人数 | [illegible] | 文 | [illegible] |

推荐玩家群体
- 日式恐怖游戏爱好者
- 有一定日语基础的玩家

### 游戏概要

本作的舞台为前作《真 流行之神》的2年后，玩家将再一次与刑警北条纱季一起挑战侵蚀理性世界的恐怖。游戏一共由5话构成，故事融入了大量骇人听闻的都市传说，玩家可以从“科学路线”与“超自然路线”两种角度对事件进行分析与解决，还可以通过“谎言的艺术”这一心理战术与对手周旋得到意想不到的答案。游戏中存在着大量惊悚的画面和猎奇的描写，对恐怖气氛塑造得相当到位，如果玩家的日语基础不错，并且对日本此类“都市传说”颇有好感的话，《真 流行之神2》相信一定会让你得到身心上的双重满足。

### 炎热夏季中的刺骨寒意



▲通过自问自答的形式一步步接近事件真相。　▲“科学路线”与“超自然路线”将引向完全不同的结局，你更偏好哪一种？

## 顶点之人




アッパーズ

- 类型：动作
- 对应玩家年龄：17岁以上
- 游戏人数：本地1人
- 厂商：Marvelous
- 发售日：7月14日
- 文：[illegible]

推荐玩家群体
- 喜欢打斗类的玩家
- 热血硬派动作游戏的爱好者

### 游戏概要

本作是《闪乱神乐》制作人高木谦一郎的全新作品，并由开发过《喧哗番长》系列”的Bullets进行开发制作，因此这是一款硬派与软派结合的游戏。硬派的是男孩儿的拳头，软派的是女孩儿的胸脯。作为一款以少年们打架为主题的动作游戏，本作的故事发生在一座以打架为主要娱乐的孤岛上，打架不仅能彰显自己的强大，更能俘获女孩的芳心。游戏的战斗非常的夸张，除了基础的拳脚互殴外，还有掀车、砸直升飞机等场景互动。干架的同时会有女孩们在一旁声援围观，互殴火热之时，更是能一头埋进女孩胸口或股间获得各种战斗力加成！所谓“男人的拳头，不就是为女人挥的么！”

**男人的拳头就是为女人而挥！**



▲热血而硬派的拳脚互殴。 ▲埋胸将会带来战斗力的加成。

## 英雄传说 空之轨迹3rd 进化版




英雄伝説 空の軌跡 The 3rd Evolution

- 类型：角色扮演
- 对应玩家年龄：12岁以上
- 游戏人数：[illegible]
- 厂商：[illegible]
- 发售日：[illegible]
- 文：[illegible]

推荐玩家群体
- “《空之轨迹》系列”粉丝玩家
- 想要体验拥有多个可操作角色的RPG的玩家

### 游戏概要

本作是“利贝尔王国篇”三部曲的最后一作，主角不再是艾斯蒂尔和约修亚，而是换成了七曜教会“星杯骑士团”的骑士凯文和从骑士丽丝。本作的故事发生在前作结局的半年后，凯文和丽丝为了调查一些异常现象而被卷入到了一个诡异的事件中。

本作与其说是一部传统的RPG，倒不如说是“《空之轨迹》系列”的粉丝向作品。本作有着“《轨迹》系列”数量最庞大的队伍：多达16人的可操作角色，老角色的齐聚一堂是本作的最大卖点。在“进化版”里，所有角色的立绘和Cut in都会根据前两作的风格换为新图，同时战斗系统也会根据“进化版”进行一些调整，还会追加新的结晶回路，让老玩家也能够在本作里享受到独特的新鲜感。

**“《空之轨迹》系列”Evolution最终章**



▲看多了Falcom的等比例建模后不妨回头试试Q版三头身。 ▲全新的角色图是“进化版”的一大特色。

## 妖怪手表3 寿司・天妇罗




妖怪ウォッチ3 スシ テンプラ

- 类型：角色扮演
- 对应玩家年龄：全年龄
- 游戏人数：本地1人、在线1~2人
- 厂商：[illegible]
- 发售日：7月16日
- 文：[illegible]

推荐玩家群体
- 收集、育成和对战类游戏玩家
- “《妖怪手表》系列”粉丝
- 实体周边收藏爱好者

### 游戏概要

“《妖怪手表》系列”俨然已经成为了日本最热门的“子供向”游戏品牌，与《妖怪手表2》时隔一年，系列正统的最新作《妖怪手表3》在今年暑假再次归来。本作新增了NFC徽章周边，新的战斗系统不仅保留了必杀技小游戏，还将基本操作改为了更加自由的九宫格模式，需要玩家在3DS下屏拖动妖怪徽章，改变妖怪的站位和队伍组合。游戏依旧分为了两个版本发售，并且追加了美国为舞台，以双主人公展开全新的故事。前作主角天野景太从日本搬家到了美国，等待他的是众多新的美利坚妖怪和灵异事件，而在日本舞台，则是描绘新的女主角未空稻穗和妖怪侦探团的故事。

**美利坚全个国加入搞怪阵容！**



▲日本舞台的新地图“青叶原”。 ▲九宫格的新操作模式让战斗变得更加直观。

## 黑蔷薇的女武神




クロバラノワルキューレ

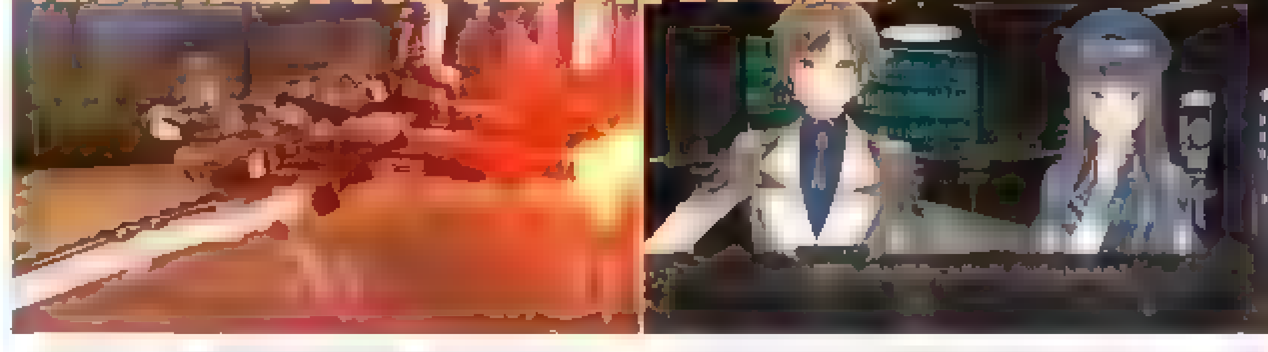
- 类型：角色扮演
- 对应玩家年龄：15岁以上
- 游戏人数：本地1人
- 厂商：Compile Heart
- 发售日：7月21日
- 文：[illegible]

推荐玩家群体
- 喜欢黑暗系剧情的玩家
- 有一定日语阅读能力的玩家

### 游戏概要

本作是Compile Heart推出的全新RPG游戏，邀请了知名画师藤岛康介负责人设以及实弥岛巧编写剧本，这个阵容不禁让人联想到“《传说》系列”。本作的剧情偏黑暗路线，讲述主角们隶属的特殊战斗部队“女武神”与威胁人类的怪物“奇美拉”战斗的故事，而奇美拉是人类转化而成的，队伍中几乎每一位同伴都有潜在的人格分裂的倾向，并且有可能会遭到感染成为奇美拉，所以游戏中玩家战斗的同时，还要在日常中密切关注队伍同伴的情况，阻止她们叛变。游戏的战斗系统采用传统的4人小队指令回合形式。除了每个角色有独特的必杀技之外，玩家可以设置角色的连段招式，以及队伍的阵型等等。

**玩家的选择将决定同伴的命运**



▲每位角色的武器都隐藏着非常强大的能力。 ▲最近宣布与藤岛康介结婚而闹得沸沸扬扬的Coser御伽ねこむ在本作中也参与了一名角色的声优演出。

## 伊苏Ⅷ 达娜的安魂曲



PSV

イース Ⅷ Lacrimosa of DANA

| | | | |
|---|---|---|---|
| 类型 | [illegible] | 厂商 | [illegible] |
| 对应玩家年龄 | [illegible] | 发售日 | [illegible] |
| 游戏人数 | [illegible] | 文 | [illegible] |

推荐玩家群体

- “《伊苏》系列”的粉丝
- 想要在《伊苏》里体验一下《轨迹》风格的玩家
- 对有基地建设要素的RPG感兴趣的玩家

### 游戏概要

本作首次采用了双主角的形式，除了有玩家们所熟悉的红发冒险家亚特鲁之外，还有出现在亚特鲁梦中的少女达娜，在现实与梦境之间来回切换，来解开充斥在塞壬岛的古代之谜。

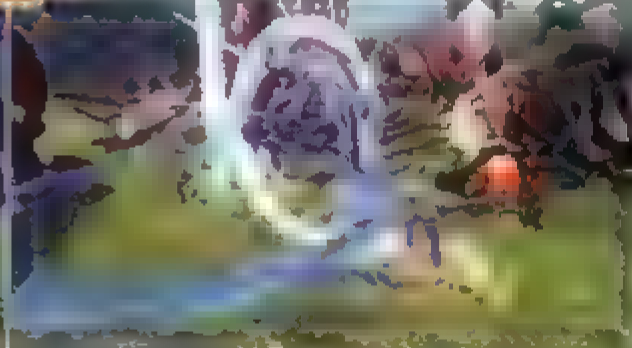
战斗系统延续前作的三人协作风格，角色的攻击有斩、射和打三种，可以根据敌人的弱点来更换操作角色，防御和躲避动作也保留了前作的“瞬时防御”和“瞬时闪避”功能。

据点“漂流村”的建设是本作的最大特色，通过聚集落难者来建设漂流村，从而解锁各种功能，除此之外还有丰富的支线与收集要素，在塞壬岛上还有诸多与主线无关的小迷宫可以供玩家们进行探索。PS4版将于明年发售。

### 亚特鲁所迈向的新冒险



▲漂流村的建设是本作的一大重点。



▲三人协力战斗是近年《伊苏》的特色。

## 世界最长的5分钟



PSV

世界一長い5分間

| | | | |
|---|---|---|---|
| 类型 | [illegible] | 厂商 | [illegible] |
| 对应玩家年龄 | [illegible] | 发售日 | [illegible] |
| 游戏人数 | [illegible] | 文 | [illegible] |

推荐玩家群体

- 喜欢[illegible]像素风格的玩家
- 热衷勇者斗魔王模式的回合制RPG爱好者

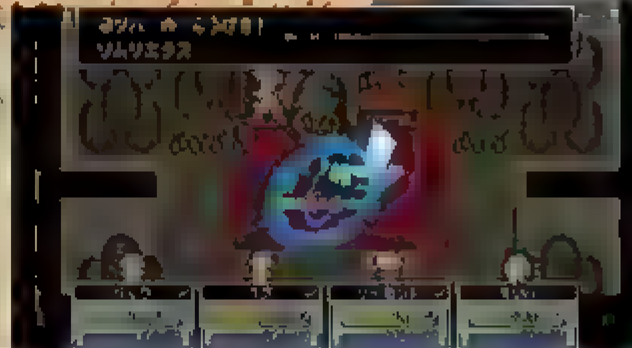
### 游戏概要

作为勇者的一行人在经历了重重考验之后，终于要在5分钟后与魔王开始决战了！但突然之间，作为主角的勇者失忆了。自己的身分、必杀技、过去的经历以及打败魔王的目的等全部都忘记了，而这正是本作游戏的开始。这是一款充分发挥了日本一创意的RPG，本作主要的游戏内容就是帮助主人公去寻找曾经的种种记忆。通过这些寻找，主人公逐渐想起了过去的事情，之后便能再一次正式挑战魔王。而玩家在寻找记忆期间的种种抉择，将会影响主人公最后的状态，更直接决定了能否打败魔王。本作的画面是2D像素风格，而战斗系统也是传统的回合制，这使得本作在极具创意的同时也相当复古。

### 寻回记忆打败魔王的创意冒险物语



▲经典的2D像素风格。



▲传统的回合制战斗。

## 偶像大师 白金星光



PS4

アイドルマスター プラチナスターズ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 类型 | [illegible] | 厂商 | [illegible] |
| 对应玩家年龄 | [illegible] | 发售日 | [illegible] |
| 游戏人数 | [illegible] | 文 | [illegible] |

推荐玩家群体

- 美少女游戏爱好者
- 对偶像文化感兴趣的玩家
- 喜欢ACG歌曲的人

### 游戏概要

有着超过十年历史的《偶像大师》，即将在PS4上掀开新的一页！游戏的主角们依然是765事务所的13位偶像，故事设定为她们已经闯出一定知名度、但仍未大红大紫的时候。为了提高她们的能力，玩家扮演的制作人要带领她们来一场集训。而根据能力的提升程度，在现场演出时也会有不同的表现。游戏将会有系列最好的画面表现，更有13人同台竞技的场面。游戏已确定会继续发扬之前的DLC商法，届时会有大量DLC推出。令人高兴的是，本作已确定会推出中文版，时间是9月28日。考虑到晚了两个月，相信还是有不少玩家愿意第一时间跟进日版。

### 目标是TOP IDOL！



▲偶像们日常的小剧场小互动非常多，给人活灵活现的感觉。



▲游戏可以一直玩下去，让你的偶像变得越来越强吧！

## 讨鬼传2



PS4/PSV

| | | | |
|---|---|---|---|
| 类型 | [illegible] | 厂商 | [illegible] |
| 对应玩家年龄 | [illegible] | 发售日 | [illegible] |
| 游戏人数 | [illegible] | 文 | [illegible] |

推荐玩家群体

- 喜欢多人联机合作的玩家
- 喜欢在开放世界中探索的玩家
- 热衷于挑战难度的动作游戏爱好者

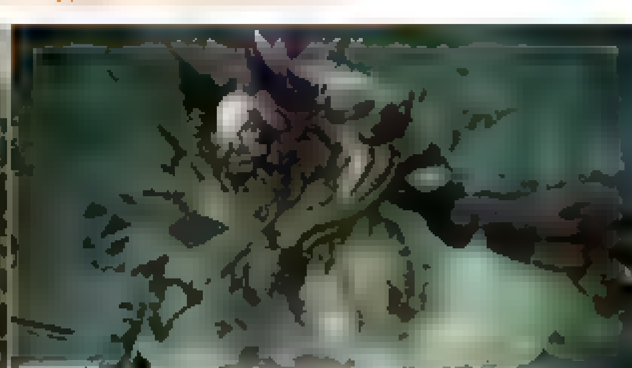
### 游戏概要

本作是以和风狩猎为题材的动作游戏“《讨鬼传》系列”的正统续作。游戏里有11款风格各异的武器供玩家选择，并且可以收集日本古代名人们的灵魂（御魂），将他们的力量赋予到武器上发挥出更强的战斗力。御魂的风格也有11种，不同风格的御魂和不同武器配搭能构成千变万化的战术。当然，敌人方面除了前作的大型鬼悉数登场之外还有众多全新的敌人等待着玩家挑战。另外，本作最大的变化就是游戏的战场不再是被划分成一个个的小房间，包括据点在内所有场景都会连成一体，成为一个非常广阔的开放世界。玩家可以在这个世界中自由探索，讨伐猎物。

### 在开放的全新舞台上尽情狩猎吧！



▲在开放的地图上探索的时候会遇到各种随机事件。



▲虽然是开放世界，但与敌人战斗还是在有限的空间内进行。

## 真·三国无双 英杰传



PS4/PS3/PSV

- 类型：[illegible]
- 厂商：Koei Tecmo
- 对应玩家年龄：[illegible]以上
- 发售日：8月[illegible]
- 游戏人数：本地1人
- 文：[illegible]

**推荐玩家群体**
- “《真·三国无双》系列”粉丝
- 喜欢战棋游戏的人
- 三国题材爱好者

### 游戏概要

《英杰传》是光荣的经典战棋游戏，不过自1998年后就没有推出过新作。《真·三国无双 英杰传》顾名思义，是以《真·三国无双》的方式来演绎《英杰传》。游戏中登场的角色造型来自《真·三国无双7》，玩法是标准的战棋游戏。游戏的主人公是赵云，他和他的原创好友雷斌一起，救出了一位来自异世界的少女：黎霞。战斗画面采用3D表现形式，很多招式和技能都来自于《真·三国无双》，但又保持了《英杰传》的高战略性。游戏加入了不少幻想要素，不过历史上的英雄豪杰也都会登场。根据玩家的选择，游戏剧情也会有不同于历史的展开。

### 即使是战棋，也要一骑当千！



▲赵云的很多招式都是从《真·三国无双》里拆出来的，看起来十分眼熟。

▲地图上的杂兵单位是由一群人构成的，攻击时就可以体会一骑当千了。

## 世界树迷宫Ⅴ 悠久神话的尽头



3DS

世界樹の迷宮Ⅴ 長き神話の果て

- 类型：角色扮演
- 厂商：[illegible]
- 对应玩家年龄：[illegible]
- 发售日：[illegible]
- 游戏人数：本地1人
- 文：[illegible]

**推荐玩家群体**
- “《世界树迷宫》系列”老玩家
- 喜欢传统迷宫探险的勇者

### 游戏概要

“《世界树迷宫》系列”的最新作，游戏的舞台设定在一个被剑与魔法所支配的新世界中，传说中只要攀上名为“世界树”的巨树顶端，便可实现任何愿望，于是各地的冒险者们便蜂拥而至，怀揣着各自的心愿踏入险恶的迷宫中。新作中提供4种新种族及10种新职业，玩家可以搭配出不同的组合形成特别的队伍，由于不同种族都具有各自的“种族技能”，配合转职系统也进一步丰富了角色培养的多样性。另外本作也是系列首次引入高自由度的角色自定义功能，玩家可以通过变更立绘、细致入微的颜色更改以及语音选择等方面，创造出独一无二的角色。

### 在被剑与魔法支配的大陆中，[illegible]世界树的[illegible]



▲四个全新的种族可供选择。

▲挑战藏于迷宫深处的强大怪物。

## 龙珠 合体



3DS

ドラゴンボール フュージョンズ

- 类型：角色扮演
- 厂商：BNEI
- 对应玩家年龄：全年龄
- 发售日：[illegible]
- 游戏人数：本地1人
- 文：[illegible]

**推荐玩家群体**
- 《龙珠》系列粉丝
- 拥有足够脑洞的玩家
- 可以接受原作角色形象崩坏的玩家

### 游戏概要

以RPG形式推出的本作，讲述的是两名少年因为神龙的力量，穿越时空重新回顾《龙珠》系列内容的故事。本作的主题是角色之间的融合，通过游戏特有的合体系统，玩家可以将众多原作角色进行合体实验，从而创造出最强或者最恶搞的龙珠角色。在游戏的世界观中，系列所有角色汇聚一堂，并被分为地球人、赛亚人、异星人、异界人以及人五大种族，这些角色都会以三头身的激萌身材登场，许多原作中颇有气势的角色，在游戏里看起来也萌点十足。虽然本作的噱头看上去让人觉得不是很正经，不过游戏内容却毫不含糊，战斗以及养成系统都十分完善。

### 如果你想知道这对CP的[illegible]什么样，就合个体试试吧！



▲布罗利和悟空的合体，一定效果拔群。

◀本作主人公（左）以及他的同伴（右）为成为天下第一武道家而相互竞争着。

## 限界凸旗 七海盗



PSV

限界凸旗 セブンパイレーツ

- 类型：[illegible]
- 厂商：Compile Heart
- 对应玩家年龄：17岁以上
- 发售日：8月[illegible]
- 游戏人数：[illegible]
- 文：[illegible]

**推荐玩家群体**
- 热爱美少女游戏的玩家
- 喜欢各种擦边球的绅士玩家

### 游戏概要

PSV平台的绅士游戏“《限界凸ki》系列”的第4作，这个系列的一大特色是将各种神话传说中的妖怪拟人化成为“魔物娘”，并且融入各种卖肉擦边球要素的作品。本作讲述隶属于帕尔提海盗团的女主角不慎落到了海中漂流岛了一个住满了魔物娘的岛屿，为了寻找这个岛屿的宝物并且平安离开小岛而展开冒险。本作放弃了系列前两作沿用的主视角迷宫走格子模式，改成了类似“《海王星》系列”可以在迷宫中自由探索的模式，而育成系统则非常糟糕，游戏中可以消耗特定的点数，通过触摸屏功能触摸角色们的胸部，让她们能力随着身材一并成长。

### 在魔物娘栖息的神秘岛屿上寻找秘宝！



▲系列再次换了一套战斗系统，不变的是敌人的造型依然糟糕。

▲在本作中培养角色们的胸部就跟培养她们的战斗力一样重要。

## 无人天空

PS4

No Man Sky

| | | | |
|---|---|---|---|
| 类型 | 动作冒险 | 厂商 | [illegible] |
| 对应玩家年龄 | [illegible] | 发售日 | [illegible] |
| 游戏人数 | 本地1人 | [illegible] | [illegible] |

**推荐玩家群体**
- 沙箱游戏爱好者
- 对太空题材作品有爱的玩家
- 喜欢各种幻想生物的伪生物学家

### 游戏概要

《无人天空》是由独立游戏开发商 He lo Games 耗费多年时间打造的开放世界作品，他们创造一个真正的开放式宇宙，有足足18万兆个星球，玩家能够探索这些星球，扫描上面前所未见的生物并传送到数据库中与其他玩家分享，同时还能够在星球上获得各种物资和材料，用于强化自身的装备或购买更先进的宇宙飞船。游戏中除了探索，也有战斗部分，某些星球上存在着带有攻击性的生物，而在宇宙空间当中也可能遭遇到战斗。游戏的世界中还存在着名为哨兵的机械生命体，当玩家在一个星球上进行太多杀戮或采集太多资源就会受到其驱逐，必须继续探索之旅。

### 冲出无人天空，探索亿万星辰



▲游戏中会生成许多有着独特风光和景致的世界。 ▲除了在星球上探索，与船队交易或交战也是游戏的主要构成部分。

## 狂怒传说

PS4/PS3

テイルズオブベルセリア

| | | | |
|---|---|---|---|
| 类型 | 角色扮演 | 厂商 | [illegible] |
| 对应玩家年龄 | [illegible] | 发售日 | [illegible] |
| 游戏人数 | 本地1人（战斗时1~4人） | 文 | [illegible] |

**推荐玩家群体**
- 对前作《热情传说》的设定感兴趣的玩家
- 喜欢LMBS类型系统的玩家
- 看了《热情传说X》动画之后对本作感兴趣的玩家

### 游戏概要

本作与《热情传说》为同一世界观，讲述发生在《热情传说》千年之前的故事。主角贝尔贝特是系列首个单独女性主角，她为了向救世主复仇而踏上了旅途。

LMBS 战斗系统是这个系列的最大特色，本作的特征在于玩家可以使用右摇杆转换镜头以及可以在○×□△四个键任意设置术技。每个角色的特殊技能“魂力爆发”将是战斗的关键。PS4 版还将实现流畅的 60 帧体验。

本作的收集要素也十分丰富，料理系统的回归、异海探索收集宝藏、丰富的小游戏等等都是值得期待的要素。展现角色个性的小对话系统在本作也将以全新的形式登场。

PS4 版官方中文版将在 8 月 30 日发售。

### 以无尽的怒火开拓新冒险的传奇



▲每作《传说》的LMBS系统各有特色是系列的一大特点。 ▲近年来《传说》的剧情演出也很值得关注。

## 杀出重围 人类分裂

PS4/XOne

Deus Ex Mankind Divided

| | | | |
|---|---|---|---|
| 类型 | 动作冒险 | 厂商 | [illegible] |
| 对应玩家年龄 | [illegible] | 发售日 | [illegible] |
| 游戏人数 | 本地1人 | 文 | [illegible] |

**推荐玩家群体**
- 美式角色扮演游戏爱好者
- 潜行游戏玩家
- 钟情于科幻/赛博朋克风格的玩家

### 游戏概要

《杀出重围 人类革命》的2年后，亚当·詹森并没有随着破除了令强化人陷入疯狂的阴谋而停下脚步，而是继续深入调查，试图摧毁仍然在阴谋操纵人类社会的组织“光照会”。在新作《人类分裂》中，玩家将会再次投身到近未来的赛博朋克世界中，体验亚当新获得的义体强化能力，并体验游戏全面改造过的潜入和战斗系统。是潜入、暗杀还是正面作战，选择权都在玩家手中。游戏将会采用分章的方式发售，而为了让玩家能够在等待新章节时继续享受游戏，也加入了全新的入侵模式，让玩家扮演黑客操纵自己的化身潜入数据银行，击败防火墙程序盗取数据。

### 全面强化，体验《杀出重围》2.0



▲游戏中强化人的处境变得非常糟糕，亚当作为强化人也深受环境困扰。 ▲玩家除了对抗人形敌人，还得和机器人周旋，挑战难度再次上升。

## 初音未来 歌姬计划X HD

PS4

[illegible]

| | | | |
|---|---|---|---|
| 类型 | 音乐 | 厂商 | [illegible] |
| 对应玩家年龄 | [illegible] | 发售日 | [illegible] |
| 游戏人数 | 本地1人 | 文 | [illegible] |

**推荐玩家群体**
- 喜欢Vocaloid角色和音乐的玩家
- 对音乐游戏感兴趣的玩家
- 想体验更高画质和帧数的PSV版玩家

### 游戏概要

《初音未来 歌姬计划 X》的高清版，游戏的画面表现将达到 1080p 60 帧的高水准，光影及舞台特效也将进一步强化，即便是已经玩过 PSV 版的玩家也值得再次尝试。高清版的主要内容与掌机版并无太多变化，免费新增了两首新曲目——《Sharing The World》和《Hand in Hand》，之后则会作为 PSV 版的付费 DLC 推出。值得一提的是，游戏内的“演唱会鉴赏模式”将会支持今年秋季发售的 P aySta on VR，届时我们便可以身临其境地观看到初音的 Live 演出了，相信这也会是吸引老玩家们再次购入的最大动力！

### 系列革新的终极形态，[illegible]



▲PV演出的画面表现力将更为华丽。 ▲支持VR体验的“演唱会鉴赏模式”，令人万分期待！

## 格斗之王XIV

THE KING OF FIGHTERS XIV

| | | | |
|---|---|---|---|
| 类型 | 格斗 | 厂商 | [illegible] |
| 对应玩家年龄 | [illegible]岁以上 | 发售日 | [illegible] |
| 游戏人数 | 本地1~2人、在线2人 | 文 | [illegible] |

推荐玩家群体

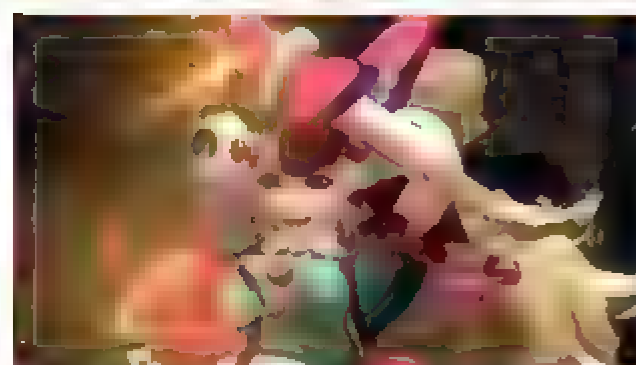
- 想了解《格斗之王》现状的系列老玩家
- 喜欢网上对战的格斗游戏玩家

PS4

### 游戏概要

作为“《格斗之王》系列”的最新正统续作，本作进行了很多大刀阔斧的改动，最明显的改变就是游戏的画面从2D进化成了3D，但系列一贯的操作手感仍然得到了很好的保留。游戏延续了3VS3的传统组队对战的系统，并在《格斗之王XⅢ》的系统基础上进行改良，设定了名为CLIMAX CANCEL的连段取消系统以及全新的爆气系统NEW MAX MODE。可选人物方面，本作新增了很多首次登场的原创角色，总可选人数达到了系列史上最高的50人。游戏的故事也继OROCHI篇、NESTS篇、ASH篇之后，进入了全新的篇章，值得期待。

### 新世代的《格斗之王》！



▲本作中有不少系列首次登场的新角色。



▲虽然画面变化很大，但骨子里的手感仍然是原汁原味的《格斗之王》。

## 战国BASARA 真田幸村传

战国BASARA 真田幸村传

| | | | |
|---|---|---|---|
| 类型 | [illegible] | 厂商 | [illegible] |
| 对应玩家年龄 | [illegible] | 发售日 | [illegible] |
| 游戏人数 | [illegible] | 文 | [illegible] |

推荐玩家群体

- 割草游戏冗速者
- 日本战国历史爱好者

PS4/PS3

### 游戏概要

“《战国BASARA》列传系列”的第一部作品选中了战国历史上被誉为“战国第一兵”的真田幸村为主角，用战斗编织出了这位英雄波澜壮阔的一生。从幼年时与伊达政宗的相遇讲起，再到武田家的崩溃，最终决战于“大阪夏之阵”，玩家将亲身体验到一名真正的武士的生存方式。除了原本系列已有的角色外，本作还新增了真田昌幸、真田信之以及幼年版的弁丸和梵天丸，不但有全新的固有技和固有奥义，而且还新增了“武心系统”、“手形任务”等新设定，令战斗更富有战略性。相信无论是新老玩家，都可以从本作中体验到非比寻常的极致爽快。

### 战国时代最后的武士的一生



▲年幼的梵天丸有着与伊达政宗截然不同的招式。



▲苍红之间亦敌亦友的关系始于此刻！

## 录制恋爱 蓝色海洋·金色沙滩

レコラヴ Blue Ocean／Gold Beach

| | | | |
|---|---|---|---|
| 类型 | [illegible] | 厂商 | [illegible]Games |
| 对应玩家年龄 | 17岁以上 | 发售日 | 8月25日 |
| 游戏人数 | [illegible] | 文 | [illegible] |

推荐玩家群体

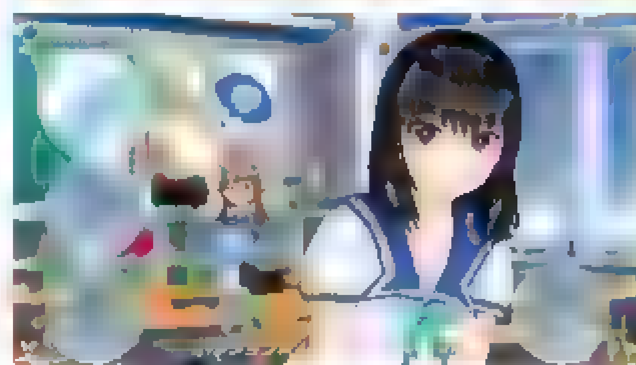
- 摄影爱好者
- 想跟小五女生做朋友的人
- 想跟高三女生做朋友的人

PSV

### 游戏概要

有玩过PSP/PSV《写真女友》的朋友，相信一定都还记得为女同学拍照时的心跳感觉吧！什么你说根本不会脸红？那么这款《录制恋爱》肯定就非常适合你买两份，用来度过这个炎热的暑假。本作由《写真女友》和《君吻》的制作人主创，双版本截然不同的事件将分别描绘你与可爱女生们共度暑期的纯爱故事。在游戏中你要通过会话交流感情，然后以各种各样的（绅士）视角录制视频，记录下与她们相遇直到告白的每一个时刻（30秒）。要是你身在国外就可以上传到社交和视频网站，而对于国内玩家来说，也可以把记忆卡里面的视频导入电脑永久保存哦！

### 教练我暑假想去海滩学摄影！



▲本作可以简单地选择各种拍摄姿势。



▲体感操控和静态写真拍摄都被保留了下来。

## 神力科莎

Assetto Corsa

| | | | |
|---|---|---|---|
| 类型 | [illegible] | 厂商 | 505 Games |
| 对应玩家年龄 | 全年龄 | 发售日 | [illegible] |
| 游戏人数 | [illegible] | 文 | [illegible] |

推荐玩家群体

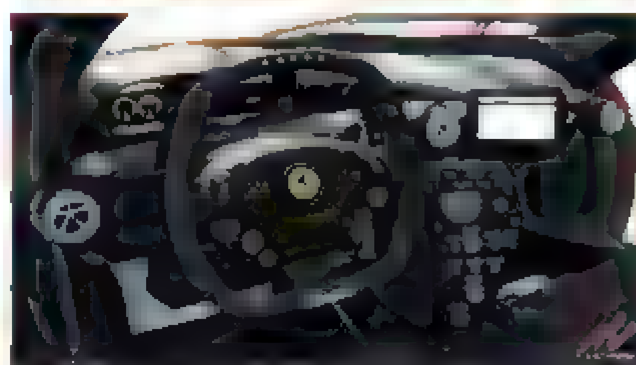
- 竞速类游戏爱好者
- 喜欢拟真向驾驶的玩家

PS4/XOne

### 游戏概要

《神力科莎》原是一款于2014年在PC平台发售的仿真向赛车游戏，开发商KUNOS Simulazioni曾和法拉利等著名汽车名牌合作开过过多个驾驶虚拟软件，因此本作也相当真实。本作收录了超过80台真实品牌的赛车和多条真实赛道，不同赛车无论是外观、内饰还是性能都各不相同。除了真实的画面外，真实的物理系统配以拟真向的驾驶体验也是其亮点之一。值得一提的是，本作的开发商为了追求真实，游戏中的赛道都是通过使用激光扫描现实赛道再在游戏中加工完成。鉴于本作的PC版评价颇高，家用机版无疑让人期待。

### 引擎发动，准备出发！



▲驾驶舱也被一并还原。

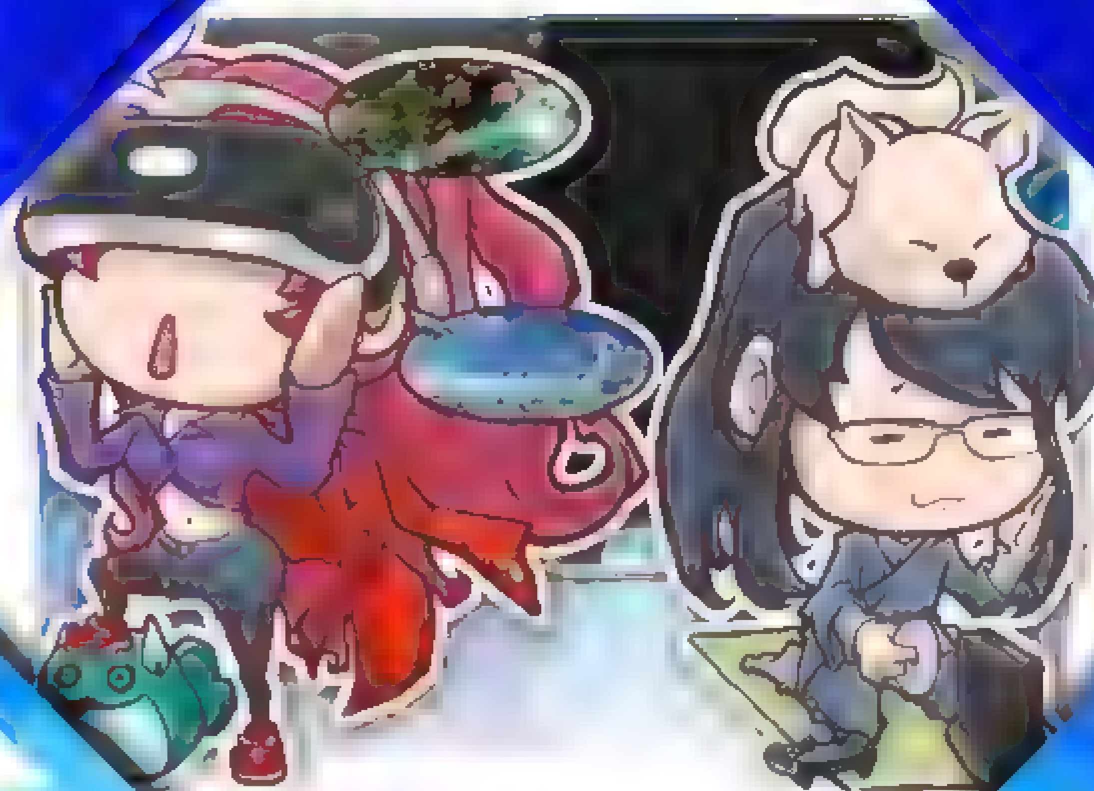


▲众多真实品牌的赛车是本作的亮点之一。

# PS CLUB

## 集结 PS3、PS4 和 PSV 相关情报
## PSN 商城热点推荐

对于众多学生党来说，7 月的到来无疑是人生最大乐事没有之一。抛开糟糕的考试成绩（不，我不是针对读者你）和成吨的暑假作业不说，暑假都是个用来放松自己的美好时光，憋了很久的学生党们也终于可以借此时机来补一补之前遗留下的大作。而对于其他玩家来说，大作相对缺乏的 7、8 月也是个难得的休息时间。快调整一下身体准备迎来 9 月的游戏大潮吧。



| 最新系统 | PS4:3.55版本 | PSV：3.60版本 | PS3:4.80版本 |
|---|---|---|---|

## 《讨鬼传 2》中文版发售日及限定版公布

PS4 PS3 PSV

常被戏称“真猎人就玩讨鬼传”的“《讨鬼传》系列”最新作《讨鬼传 2》在继承前作共斗以及部位破坏等要素的基础上，首次引入了开放世界，玩家得以和同伴在庞大的世界里和各种“鬼”自由地展开激烈的战斗。

本作的中文版发售日也于近日公布，《讨鬼传 2》的中文版将于今年 10 月 20 日发售，虽然比日版发售日 7 月 28 日迟了一点，但应该依然能让不少系列老玩家感到满意。除了中文版之外，本作的各个版本包括限定版的详细信息以及价格也被一并公布。其中PSV 版售价约为人民币 423 元，PS4 版约为约人民币 464 元。而 PSV 版的限定版（珍宝盒）售价约为人民币 774 元，PS4 版限定版（珍宝盒）售价则约为人民币 836 元。





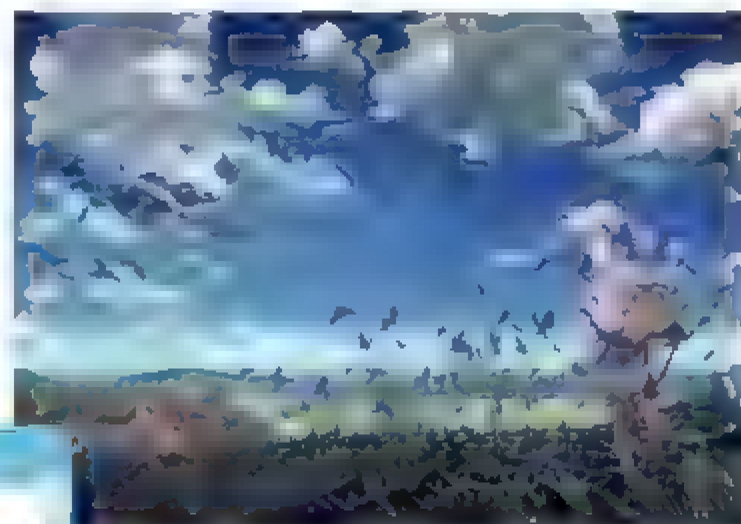

限定版内容如下
《讨鬼传2》游戏光盘
游戏特制画集
原声音乐CD（2枚）
角色插画文件夹（全9种）
限定防具“化身装束、时缝”下载码

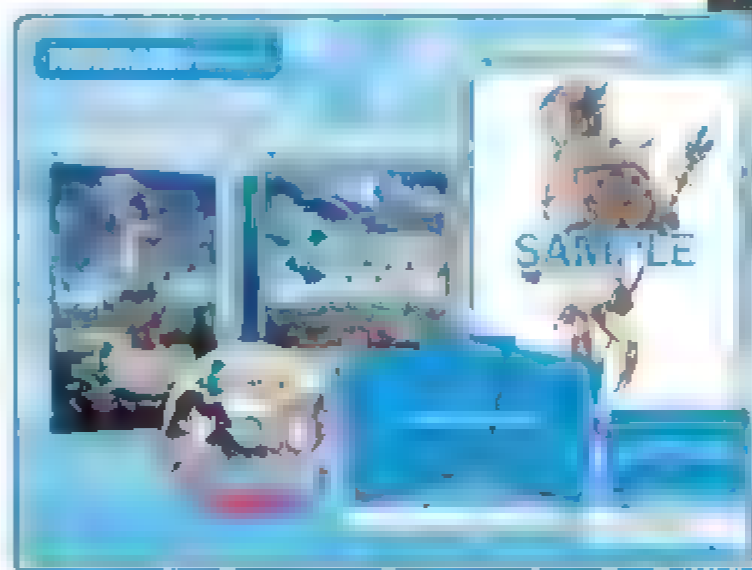
## 《菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士》发售日确定

PS4 PSV

不知不觉已变成一年一作的 Gust 旗下角色扮演游戏“工作室”系列最新作《菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士》发售日确定为 9 月 28 日。值得一提的是，这样 9 月下半段就将有至少 4 个日式 RPG 发售（9 月 15 日的《女神异闻录 5》、9 月 21 的《传颂之物 两位白皇》、9 月 28 日的本作和 9 月 30 日的《最终幻想 15》，对于日式 RPG 爱好者来说，简直就像狂欢一样。

和系列前几作不同的是，本作的主题将是“旅行”，玩家扮演的菲莉丝将会通过在世界各处的旅行来将故事呈现在玩家面前。除了一定会有的豪华版之外，本作还有专为有爱之人而设的特别收藏版。其中 PS4 的普通版售价为 6800 日元，豪华版为 9800 日元，特别豪华版为 18400 日元，而 PSV 版普通版则为 5800 日元，豪华版为 8800 日元，特别豪华版为 17400 日元。






豪华版以及特别豪华版内容如下
初回特典：菲莉丝的特别服装（包括普通版）
画集
原声CD
B3尺寸的特制海报
透明卡片（全3种）
9个刻有各种角色表情的水晶镇纸（特别豪华版限定）

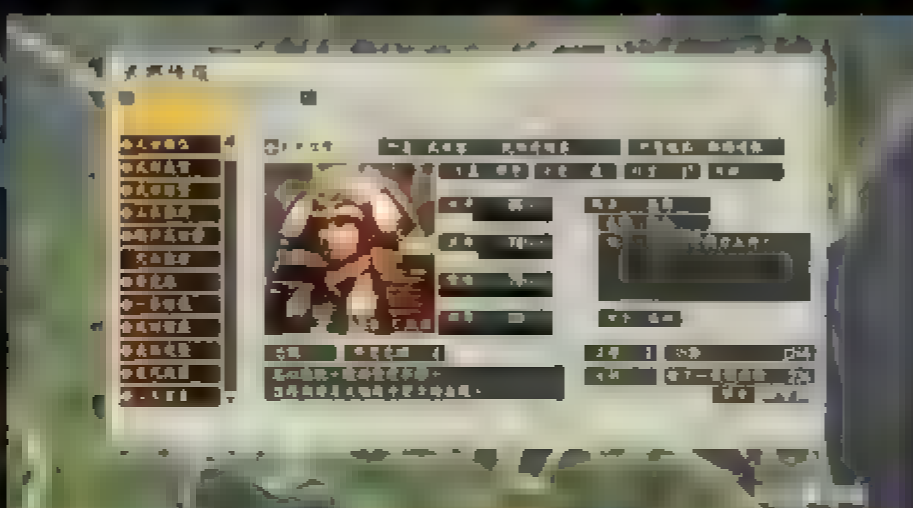
## 《信长的野望 创造 战国立志传》中文版发售日确定

PS4 PSV

早于今年 3 月 24 发售的《信长的野望 创造 战国立志传》的繁体中文版确定将于今年 7 月 28 日发售，并登陆 PS4 和 PSV 平台。

本作以日本战国时期为背景，玩家在游戏中可以扮演各位大名以统一日本为目标开展自己的霸业。值得一提的是，本作还首次加入“武将模式”，玩家可以从 2000 多名武将中选择扮演一名，从不同于大名的角度来体验这个波澜壮阔的战国乱世。





# 《格斗之王XIV》中文版发售日确定

PS4


■角色设定集

曾给国内格斗爱好玩家留下无数美好回忆的"《格斗之王》系列"最新作,《格斗之王XIV》中文版发售日确定为2016年8月23日,本作将包含50名角色供玩家选择。

虽然游戏素质稍微有点令老玩家感到不安,但是本作的实体版初回特典倒是十分厚道。其中包括了游戏实体的铁盒包装、草薙京DLC经典服装、角色设定集、附带角色插画的卡片和不知火舞主题。感兴趣的玩家不妨入手一个收藏一下,至少从初回特典的角度来看,本作的初回版本还是相当厚道的。

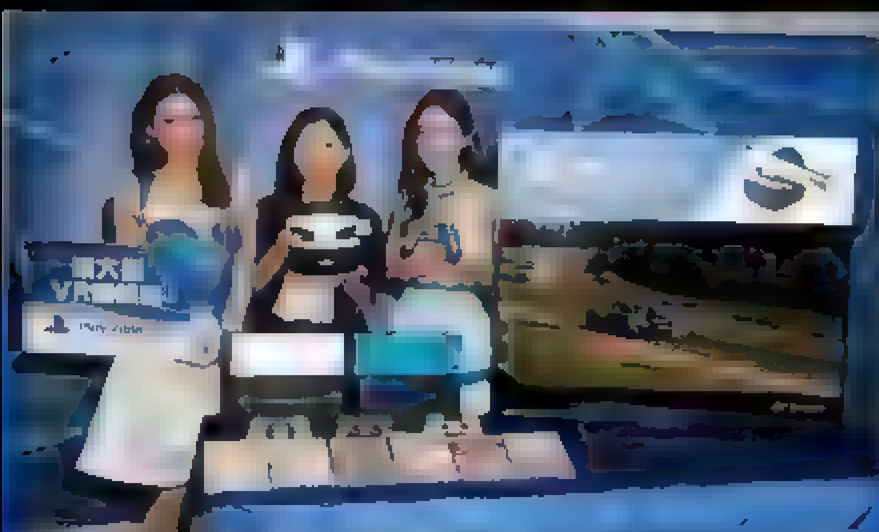


# 2016香港动漫电玩节介绍(索尼篇)

PS4

第十八届香港动漫电玩节将会在今年的7月29日至8月2日在香港湾仔香港会议展览中心1号展厅展开。对于各大玩家来说,其中最瞩目的当然是7月28日举行的"PlayStation VR亚洲区发布会"。届时将公布PS VR在亚洲地区的发售时间和预订时间,同时现场还将有17台PS VR供玩家试玩,其中包括之前在E3上提供试玩的《FarPoint》等VR游戏。除此之外还有多款PS4游戏提供实机试玩,例如《最终幻想15》、《地平线 期待黎明》和《GT赛车 竞赛》等瞩目大作。值得一提的是,《GT赛车 竞赛》还会在现场提供模拟驾驶舱供玩家试玩。

香港动漫电玩节凭票进入,门票价格为35港币,有条件的玩家不妨到场体验一下。不能到场的玩家也无需担心,发布会届时还会网络直播,有兴趣的玩家就不要错过了。

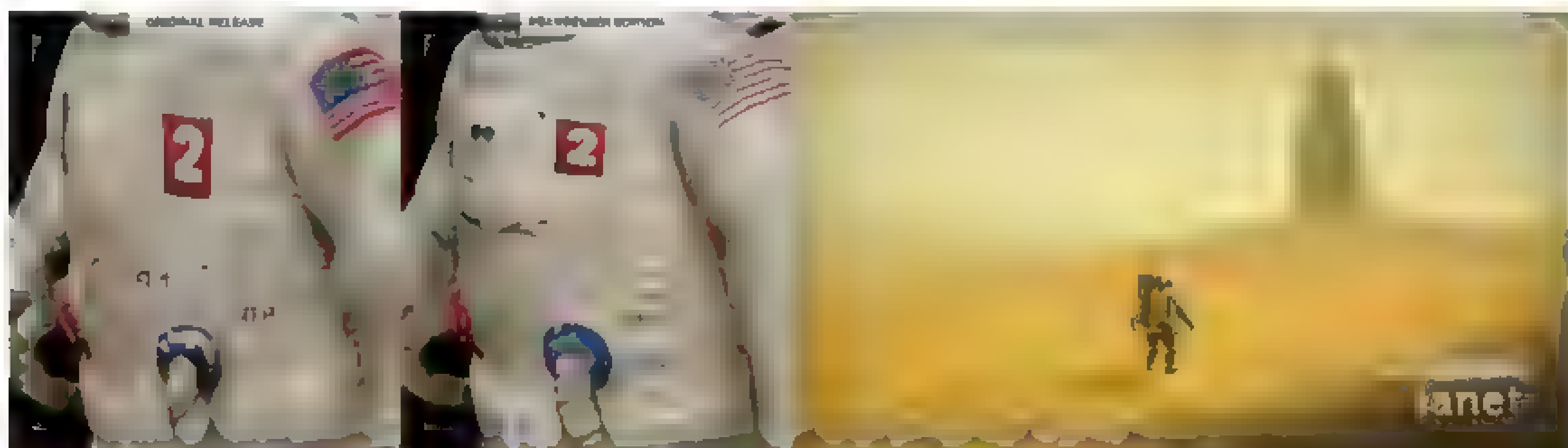


# 孤独一人的孤星探索之旅《荒芜行星》PS4版发售日确定

PS4

《荒芜行星》原是一款于2014年发售的PC端游戏,玩家扮演一名流落在外星球的美国宇航员。在与同伴失散,与总部失去联络,氧气越来越少的危机包夹下,他竟然在外星球上发现了带有苏联国旗的村庄。而在一个神秘女声的指引下,依靠着一个不太灵光的喷射背包和一条遥控机械臂,他展开了对这星球的探索。

离原作发售已过了两年有多,本作的PS4版的画面当然也是比当年PC版精致不少。对第三人称的科幻题材类恐怖游戏感兴趣的玩家不妨留意一下本作。



# 7月港服PS+赠送游戏一览

PS4 PS3 PSV

7月港服PS+除了赠送游戏之外,还将会赠送一个多罗猫主题。以夏日为主题的这个主题给人的感觉相当清凉,多罗猫也是一如既往的可爱,拥有PS+的玩家就不要错过了。

在此次赠送游戏阵容中,《FURI》是个真正意义上的新作。这个还没发售就免费的游戏有着令人眼前一亮的画面风格,本作的战斗系统也是别出心裁。玩家将在弹幕射击和刀剑格斗间切换,快节奏的战斗成为了本作的主基调。

**以下游戏的优惠时间为:2016年7月7日至2016年8月3日**

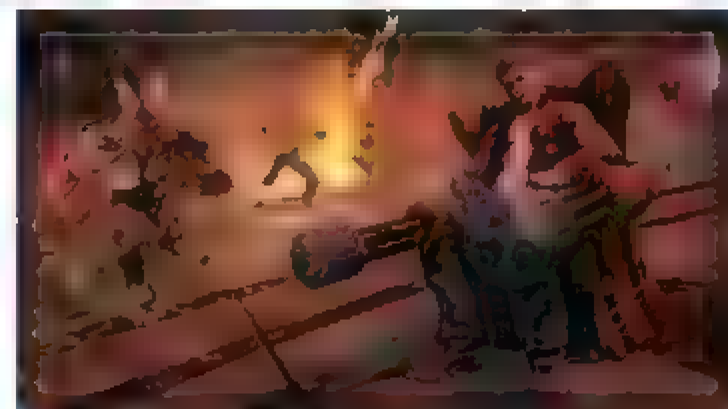
PS4新增免费游戏
《黑道圣徒 冲出地狱》(英文版)
《FURI》(英文版)

PS3新增免费游戏
《胖公主》(中英文版)

PSV新增免费游戏
《战神 奥林匹斯之链》(中英文版)
《跨越馆的尸体前进吧2》(中英文版)


▶《FURI》


■《跨越馆的尸体前进吧2》


▲《黑道圣徒 冲出地狱》



# N+应援团

## 精选任天堂产品新资讯 游戏周边趣闻一网打尽

E3热潮退去，也正式踏入了暑假假期。目前无论3DS还是Wii U都显出了疲态，虽然6月有着《极限脱出 刻之困境》和《逆转裁判6》两款推理强作，但到了7月，新游戏的空档期就比较长了。在静待秋季发布会之余，不妨也来看看最近有什么值得留意的新动向吧。



### 《精灵宝可梦 太阳·月亮》开启预售

跟以往一样，《精灵宝可梦 太阳·月亮》将限量发售双版本同捆包游戏。从7月16日开始接受预订。在特别设计的同捆包之中，含有《精灵宝可梦 太阳》和《精灵宝可梦 月亮》游戏卡带各一张，并且分别附赠1张可以在游戏内获得100个精灵球的兑换码。如果是在宝可梦中心官方商店预定的话，还可以获得美术设定集和对应版本的封面神兽手办一只。




#### ●限定机

《精灵宝可梦 太阳·月亮》的两款数量限定机都是New 3DS LL，售价为20 304日元（含税）。不得不说封面神兽的版本比起之前的几款限定机还是有些单调。不过其中的皮卡丘款还是经过了一番精心设计，推荐给考虑新机器和游戏一同购入的玩家。







### 《超级马里奥制造》巧匠关卡征集活动

《超级马里奥制造》的关卡总数近日正式突破了760万个，而官方运营团队除了一直在更新换肤角色之外，还特地举办了一个自制关卡征集活动，向玩家征集3个题目的关卡。从即日起到8月8日，玩家们都可以通过指定的网页向官方投稿自己创作好的关卡。官方将从投稿作品中进行筛选，然后在精选推介的页面展示出来，供所有玩家收藏和游玩。对于自己的关卡创造力有信心的朋友千万不要错过这个活动哦。




□进入投稿页面（mariomaker-cp.nintendo.co.jp），填写昵称并选择"海外"，以及确定要投稿的题目，最后填入你的关卡ID即可完成投稿。

**●题目1：使用"P门"的关卡**

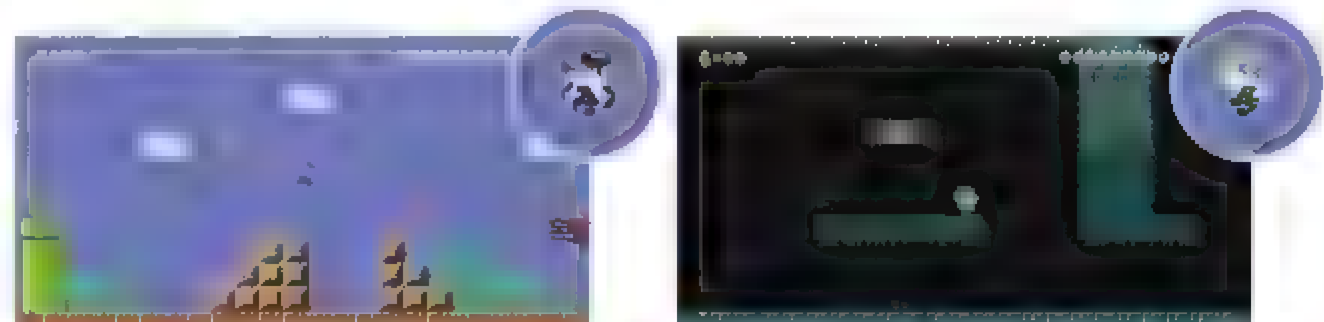
征集高手向的关卡，条件中的"P门"就是当按下有P标志的按钮时才会出现的那种门。

**●题目2：有"夏日味道"的关卡**

看起来让人浑身发热的，或者让人有冰凉感觉，适合在夏天游玩的关卡。

**●题目3：使用"电话"的关卡**

所谓"电话"，是指在音效道具之中的电话音效。虽然开发团队也表示不是很懂这个道具应该怎么用，但是也请玩家们积极投稿……



▲近期配信的更新加入了对《Splatoon》新amiibo像素角色的支持。

### 《Splatoon》庆典模式落下帷幕



▲在庆典结束之后，玩家还是可以通过刷amiibo来欣赏庆典的热闹盛况。不过庆典模式本身是否还会存在，还有待官方公布。

庆典模式是《Splatoon》里面相当于老人带新手的一个官方活动，每次都会设定一个有趣的"二选一"主题。活动经常会利用任天堂自家的游戏互相宣传（比如《精灵宝可梦》选哪个版本），甚至是与当地商家联动做起广告来。不过随着游戏一周年的到来，在举办了15次的庆典之后，这一模式也终于迎来了结束。最后的一届庆典时间定在了7月22日-24日，再次全球同步举行。而题目则是乌贼偶像"アオリ VS ホタル"，用在终极比赛里面简直是最适合不过了。

# XBOX STYLE

之前早有预言的《荒野大镖客》终于正式支持向下兼容，如今玩家已经可以在 Xbox One 上玩到此作。微软公布此消息之后，Amazon 的该作销量立马翻了 26 倍，游戏人气之高令人惊异。曾经有消息说 E3 上原本会公布《荒野大镖客 2》的宣传 PV，但由于内容涉嫌枪击案，考虑到当时的政治环境而被迫放弃。从初代的人气来看，本作出 2 应该不假，不知道何时才能正式公布呢？



## 《我的世界》电影版确定上映日期

2015 年 7 月，《我的世界》的开发商 Mojang 宣布，将推出以《我的世界》为主题所拍摄的电影。该片的导演是罗伯·麦克艾亨利（Rob McElhenney），他是美剧《费城永远阳光灿烂》（It's Always Sunny in Philadelphia，又译"费城总是艳阳天"）的导演。



■本片的导演——罗伯·麦克艾亨利

在刚刚过去的 6 月底，Mojang 公布了电影于海外的上映时间：2019 年 5 月 24 日。不过其他情报不明。

## 精英手柄狂销100万

菲尔·斯宾塞最近在推特上表示，Xbox One 精英手柄目前已售出 100 万个。对于一个售价高达 150 美元的游戏控制器而言，这个成绩可以说是相当不错了。看来绝大部分玩家都认为精英手柄是相当不错的周边。为庆祝这一时刻，微软特意在第 100 万个精英手柄刻上了"1,000,000"的数字标记。不知哪位幸运玩家能够获得这个手柄呢？



## 《战争机器》版精英手柄开始预定

在 E3 上大放异彩的《战争机器》版精英手柄，如今已经可以预定，不过仅限 Xbox 官网。这款手柄不仅仅是改了一个颜色，整体以暗红色为主，接近血迹的灰色点缀其中，并有一个系列的骷髅头标志。导航键附近是接近新鲜血液的亮红色，并有数道爪痕。十字键上绘有武器图标，正好与游戏中的默认武器配置一样。手柄背面则有雏安政府联盟的标志。



不过好看归好看，这个手柄的价格也达到了 199 美元，比标志版的精英手柄又要贵上 50 美元，这是为什么呢？原来这款精英手柄除了不一样的外观之外，还包含了 3 个用于《战争机器 4》的 DLC，所以价格要高一些。如此一来，想必是只有真饭才会出手了，颜值党们可以退散了。

## Kinect One的喜和忧

E3 上公布的 Xbox One S 固然让人欣喜，但取消了 Kinect One 专用接口，说明微软对体感的重视程度大幅降低，多少还是让玩家有些不爽的。而最近的一则消息更是验证了这一点。

微软最近宣布，大受好评的免费体感健身游戏《Xbox Fitness》即将下架，同时相关服务将于明年正式终止。《Xbox Fitness》是一款由真人教练出演的健身游戏，游戏免费，课程收费。游戏以播放在线视频的方式进行教学，Kinect One 侦测玩家的动作并进行打分。游戏推出后大受好评，如今突然宣布中止，自然令玩家大为不爽。停止服务的表面原因是因为此前微软与健身机构签署的合作协议到期了，不过根本原因当然还是体感表现不佳，不然直接续签就可以了。

不过最近也有体感相关的好消息，7 月 13 日，一款名为《FRU》的 Kinect One 专用游戏将要发售。这款游戏目前受到了众多媒体的一致好评，大家纷纷表示这是 Xbox One 上评价最高、最具创新的体感游戏，甚至有不少评价认为单为这款游戏购入 Kinect One 也是值得的。从公布的视频来看，游戏支持两人合作，一人用手柄，另一人摆造型做剪影，确实很有意思。有 Kinect One 的朋友一定要买来玩玩哦。

## Xbox LIVE 7月免费游戏公布

一月一度的免费游戏又来了！这次的免费游戏一共 4 款，Xbox One 是两款全新游戏，X360 则是两款经典名作。

### Xbox One

《旗帜传说 2》：7 月 1 日 ~ 7 月 31 日免费。

这是一款为 DOTA 游戏爱好者制作的回合制游戏，游戏具有很强的战略性，难度偏高。

《翻滚石块》：7 月 16 日 - 8 月 15 日免费。

拥有全新消除类玩法的益智游戏，十分考验玩家的智商。开发商表示这是 15 年来第一个原创动作益智类游戏，支持多人游戏。

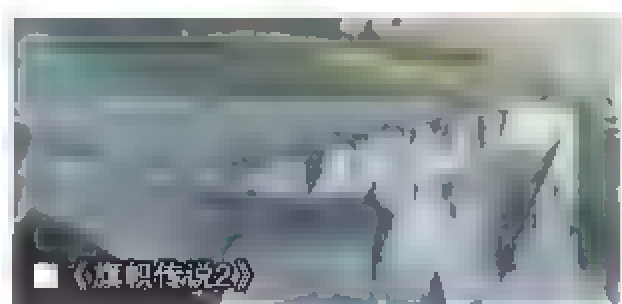
### X360

《彩虹六号 维加斯 2》：7 月 1 日 - 7 月 31 日免费。

经典战术 FPS 的续作，不过当年评价远不及首作高。

《创战纪 进化》：7 月 16 日 - 7 月 31 日免费。

这是一款较有意思的电影改编作，素质在同类游戏中算较高的。成就不难，不过有多人部分，需两人配合。


■《旗帜传说2》









作为系列第一款登陆PS4平台的作品，同时也是"《OG》系列"时隔多年的正统续作，《机战OG 月之住民》终于在系列粉丝的热切期待中问世了。本作的系统虽然大部分沿用自前作，但也有许多值得钻研的地方。由于本作的中文版比日文版晚发售一周，为了让玩家们能够更早地获得本作的攻关信息，本攻略采用了日文版进行写作，还请大家多多包涵。

文 乙太＆乌冬　美编 心の永恒

多机种
超级机器人大战 原创世纪 月之住民 | BNEI | 策略角色扮演
スーパーロボット大戦OG ムーン・デュエラーズ | 日版
2016年6月30日 | 玩家1人 | 对象年龄：12岁以上
售价：PS4/PS3 8200日元

# 系统详解

## 操作介绍

### 一般操作

| 键位 | 作用 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 整备界面 | 对话 | 大地图 | 战斗动画 |
| 方向键 | 选择选项 | ←/→调整对话显示速度 | 光标移动 | — |
| 左摇杆 | 选择选项 | ←/→调整对话显示速度 | 光标移动 | — |
| 右摇杆 | — | — | ←/→旋转地图，↑/↓缩放地图大小或调整地图视角（通过R3在两者间切换） | — |
| ○ | 确定 | 查看下一条对话 | 确定/调出主菜单（无选定目标时）/调出行动菜单（选定我方机体时）/查看敌机移动范围与能力（选定敌机时） | 快进战斗动画 |
| × | 取消 | — | 查看地形效果（无选定目标时）/查看目标简易信息（选定目标时）/取消 | 跳过战斗动画 |
| □ | — | 查看专有名词解释 | 快捷键（注）/精神多选（使用精神时）/使用精神（我方发起的战斗准备界面中）/目标多选（使用指定型精神时） | — |
| △ | — | 查看以前对话 | 快捷键（注）/开启或关闭战斗动画（战斗准备界面中）/查看援护单位的能力（战斗准备界面的援护设定中）/切换信息（能力界面时） | — |
| L1/R1 | — | — | 切换我方可行动角色/切换攻击目标（选择攻击目标时）/目标多选（使用指定型精神时）/反击设定（敌方发起的战斗准备界面中） | — |
| L2/R2 | — | — | 切换敌方单位/切换表示攻击目标的箭头（战斗准备界面中） | — |
| L3 | — | — | 标记格子/切换援护单位之间详细情报（战斗准备界面中）/切换援护单位的武器（战斗准备界面的援护设定中） | — |
| R3 | — | — | 切换右摇杆功能/援护切换（战斗准备界面中）/切换援护单位的武器（战斗准备界面的援护设定中） | — |
| START（OPTIONS） | — | — | 切换俯视地图 | — |
| SELECT（触控板） | 帮助信息 | 帮助信息 | 帮助信息 | — |

※注：快捷键可在システム→クイックコマンド中设定具体作用，包括无选定目标时（回合结束、检索、部队表、存档、提升光标移动速度、显示势力颜色、显示气力、切换双机单位的显示方式）和选定目标时（变形、显示单位简易信息、精神、能力、交代主副机体）

### 特殊操作

| 键位 | 作用 |
|---|---|
| R1+○ | 加快剧情对话速度 |
| R1+START（OPTIONS） | 直接跳过剧情对话 |
| R1+L1+START（OPTIONS） | 快速复位游戏（此时按住START不放可快速读档） |
| R1+方向键 | 机体移动时光标直接到达最远距离 |

## 机师项目说明

| | |
|---|---|
| Lv | 当前等级 |
| 气力 | 气力越高机师的攻击力和防御力也越高，反之亦然。战斗开始时气力为100，自机命中和击坠敌机、受到攻击、我方击坠敌机时气力都会逐渐提升，默认上限为150。另外部分武器和特殊能力都需要气力达到一定数值后才能使用。 |
| PP | 机师点数，击坠敌人获得，可用来育成机师 |
| SP | 精神点数，可消费使用精神指令 |
| Next-Lv | 到达下一级所需的经验值 |
| 经验值 | 累积获得的经验值 |
| 击坠数 | 累积击坠的敌机数量，达到50后可获得ACE奖励 |
| 格斗 | 机师的格斗武器（拳头标志）攻击力，数值越高攻击伤害越高 |
| 射击 | 机师的射击武器（准星标志）攻击力，数值越高攻击伤害越高 |
| 技量 | 影响机体攻击时的会心一击率以及特殊技能カウンター的发动几率 |
| 防御 | 影响机体的防御力，数值越高受到伤害越小 |
| 回避 | 影响机体的回避能力，数值越高回避率越高 |
| 命中 | 影响攻击时的命中能力，数值越高命中率越高 |
| 空/陆/海/宇 | 机师在空中、陆地、海中和宇宙四个地形的适应能力，各地形由低到高又分为D/C/B/A/S五个等级，主要影响战斗时的命中率、回避率和所受到伤害 |
| エースボーナス | ACE奖励，击坠数达到50的特殊奖励，具体内容根据机师而异 |
| 精神コマンド/ツイン精神 | 机师当前习得的精神指令，战斗中可消费SP使用精神让自机或队友获得各种各样的有利效果，ツイン精神需要组成双机小队时才能使用 |
| 特殊スキル | 机师的特殊技能，可以通过PP习得 |

## 机体项目说明

| 项目 | 说明 |
|---|---|
| HP | 机体的体力，HP为0时就会被击坠 |
| EN | 机体的能量，在空中移动、使用EN武器等情况下都会消耗EN |
| 装甲 | 机体的防御力，数值越高受到攻击的伤害越少 |
| 运动性 | 机体的回避能力，数值越高回避率越高 |
| 照准值 | 机体的命中能力，数值越高命中率越高 |
| 机体改造度 | 机体的改造阶段，达成100%改成可获得全改奖励，可在任意一项能力+10%、任意一个地形适应变为S、移动力+1中任选一个为机体附加 |
| 空/陆/海/宇 | 机体在空中、陆地、海中和宇宙四个地形的适应能力，各地形由低到高又分为D/C/B/A/S五个等级，主要影响战斗时的命中率、回避率和所受到伤害 |
| 移动 | 机体的移动力，数值越大移动的距离越远 |
| タイプ | 机体对应的可活动地形，分为海陆空三种 |
| サイズ | 机体的大小，分为S/M/L/LL/四种 |
| 強化パーツ | 强化芯片，为机体装备强化芯片可增强能力 |
| 特殊能力 | 机体的特殊能力 |



## 武器项目说明

| 项目 | 说明 |
|---|---|
| 武器名 | 武器的名称 |
| 种别 | 武器的类型，详细参见后文 |
| 属性 | 武器的属性，S为特殊效果武器；P为移动后攻击武器；B为光线武器，会被部分护罩减弱；M为导弹类武器，会被特殊能力“ジャマー”无效化 |
| 攻击力 | 武器的攻击力 |
| 射程 | 武器的射程 |
| 命中 | 命中补正 |
| CRT | 会心率补正 |
| 弹数 | 由分数表示，残余弹数/总弹数 |
| 消费EN | 使用该武器的必要EN，括号内为机体现在的EN |
| 必要气力 | 使用该武器的必要气力，括号内为机师现在的气力 |
| 必要条件 | 使用该武器的必要条件 |
| 地形适应 | 武器的地形适应，由低到高分为D/C/B/A/S五个等级，主要影响对目标造成的伤害，D为在该地形无法使用 |
| 特殊效果1 | 武器的对机体或机师的特殊效果 |
| 特殊效果2 | 武器是否能贯通护罩 |
| 改造阶段 | 武器的改造阶段 |
| 分类 | 分为格斗武器（拳头标志）和射击武器（准星标志） |
| Wゲージ | 自定义武器所占的武器槽 |
| 敌味方识别 | 地图武器是否会对我方机体造成伤害 |
| 形式 | 地图武器的种类，分为以自机中心型、方向指定型和着弹点指定型三种 |

## 整备界面菜单说明

| | | |
|---|---|---|
| 机体系 | 机体一览 | 查看机体的能力 |
| | 机体·武器改造 | 改造机体能力或武器能力 |
| | 强化パーツ装备 | 为机体装备强化芯片 |
| | 强化パーツ卖却 | 将闲置的芯片换为金钱 |
| | 换装パーツ | 部分可换装的机体改变形态 |
| | 武器换装 | 为机体装备自定义武器 |
| | 检索 | 搜索精神、特殊技能、特殊能力、能力 |
| パイロット系 | パイロット一览 | 查看机师的能力 |
| | パイロット养成 | 使用PP增加机师的能力或习得特殊技能 |
| | 乗り換え | 变更部分机体的机师 |
| | 检索 | 搜索精神、特殊技能、特殊能力、能力 |
| 部队编成 | 编辑双机小队 | – |
| アビリティ | 机体装备 | 为机体装备能力 |
| | パイロット装备 | 为机师装备能力 |
| | アビリティ购入 | 花费AP购入能力 |
| | アビリティ卖却 | 售出能力换来金钱 |
| オプション | 更改游戏设定 | – |
| データ管理 | 保存或读取游戏记录 | – |
| 次のマップへ | 开始下一关 | – |

## 双机小队系统

系列延续下来的系统，可让两架机体组成一个单位行动，小队中作为前卫的是主机体，作为后卫的是副机体，地图上的操作以主机体为主，副机体主要配合主机体的行动。除了在部队编成界面进行小队的调整外，关卡中单机单位可以使用“合流”指令和周围８格内的其他单机组成小队，小队单位则可使用“解散”拆散为单机单位，另外通过“メイン”指令还可随时调换主机体和副机体的位置。

**◆双机小队要点**

- 可以使用双人精神。
- 双机装备的能力格效果共享。
- 可以双机同时攻击。
- 主机体（メイン）和副机体（サブ）在战斗后都可以获得经验值和PP。

- 出战时一个双机单位只占一个名额。
- 可以发动信赖补正。
- 主机体攻击对方副机体，或副机体攻击对方主机体时，造成的伤害会减少到65%。
- 双机同时进攻时有遭受敌方的全体攻击反击的风险。
- 移动时需综合双方的移动力和移动类型。

## 精神

本作的精神分为单人和双人（ツイン）两种，单人精神和其他作品的《机战》一样，消耗使用者一人的SP就能发动效果，双人精神只有在组成双机小队时才能使用，需同时消耗主副机体机师两人的SP。

**精神一览**

| [illegible] | [illegible] | 效果 |
|---|---|---|
| 侦察 | 敌方1机 | 能够查看未战斗过的敌方机体数据 |
| 集中 | 自机 | 一回合内自机命中、回避率上升30% |
| 必中 | 自机 | 一回合内命中率100%，但对“ひらめき”无效 |
| 感应 | 我方1机 | 指定目标获得“必中”效果 |
| ひらめき | 自机 | 一次战斗100%回避攻击 |
| 直感 | 自机 | “必中”+“ひらめき” |
| かく乱 | 敌方全体 | 一回合内敌方全体的命中率降低50%，但“必中”效果不受影响 |
| 加速 | 本队 | 移动力+3 |
| 狙击 | 自机 | 一次战斗除地图武器以及射程1以外的武器射程+2 |
| 突击 | 自机 | 一回合内MAP外的所有武器均能移动后使用 |
| 同调 | 本队 | 同小队的两名机师的六项数值采取较高一方的数据 |
| 热血 | 自机 | 一次战斗对目标攻击产生的伤害变为2倍，不能和魂并用 |
| 魂 | 自机 | 一次战斗对目标攻击产生的伤害变为2.5倍，不能和热血并用 |
| 斗志 | 本队 | 一回合内攻击必定发动会心一击 |
| 幸运 | 本队 | 战斗获得的资金变为2倍 |
| 祝福 | 我方小队 | 指定单位获得“幸运”效果 |
| 努力 | 本队 | 战斗获得的经验值变为2倍 |
| 应援 | 我方小队 | 指定单位获得“努力”效果 |
| 修行 | 本队 | 战斗获得的PP变为2倍 |
| 强袭 | 自机 | “加速”+“突击”+“直击” |
| 爱 | 自机 | “加速”+“热血”+“必中”+“气合”+“努力”+“幸运”+“ひらめき” |
| 直击 | 自机 | 攻击时敌机无法援护防御和发动特殊防御能力 |
| 铁壁 | 自机 | 一回合内受到的伤害变为1/4 |
| 信念 | 自机 | 一回合内受到的伤害变为1/4，并且抵御异常状态 |
| 不屈 | 自机 | 一次战斗中所受的伤害变为10 |
| 连击 | 本队 | 击破敌人的一个单位（单机单位或双机单位）后能再次行动 |
| 觉醒 | 本队 | 行动次数+1 |
| 再动 | 我方小队 | 让行动过的我方单位能再次行动 |
| 信赖 | 我方1队 | 回复我方一机2000的HP |
| 友情 | 我方小队 | 回复我方一机全部HP |
| 绊 | 我方全体 | 回复我方全员HP最大值的50% |
| 根性 | 自机 | 回复HP最大值的30% |
| ド根性 | 自机 | 回复全部HP |
| 祈り | 我方小队 | 解除我方任意单位的异常状态 |
| てかげん | 自机 | 必定能让敌人剩余10点HP（需技量高于敌人） |
| 气合 | 自机 | 气力+10 |
| 气迫 | 自机 | 气力+30 |
| 激励 | 我方1机 | 让我方一机气力+10 |
| 大激励 | 我方全体 | 让我方全员气力+5 |
| 脱力 | 敌方1机 | 指定目标的气力-10 |
| 期待 | 我方1机 | 指定机师的SP回复50 |
| 补给 | 我方1机 | 让我方一机回复EN和残弹，并不会降低气力 |

## 能力（アビリティ）

来自《第2次机战OG》的系统，每个机师和机体上都有3个能力格，当装入3个相同的能力后就能发动对应的效果，可以视为机体和机师共用的强化芯片，不过能力的优势在于可以和双机小队里的队友共享，两个单位都装满能力的话，也就是一共可以共享4个能力（重复能力不计）。

能力一般在我方新角色加入的同时获得，另外也可以花费击坠敌人获得的AP购入。



## 武器种类

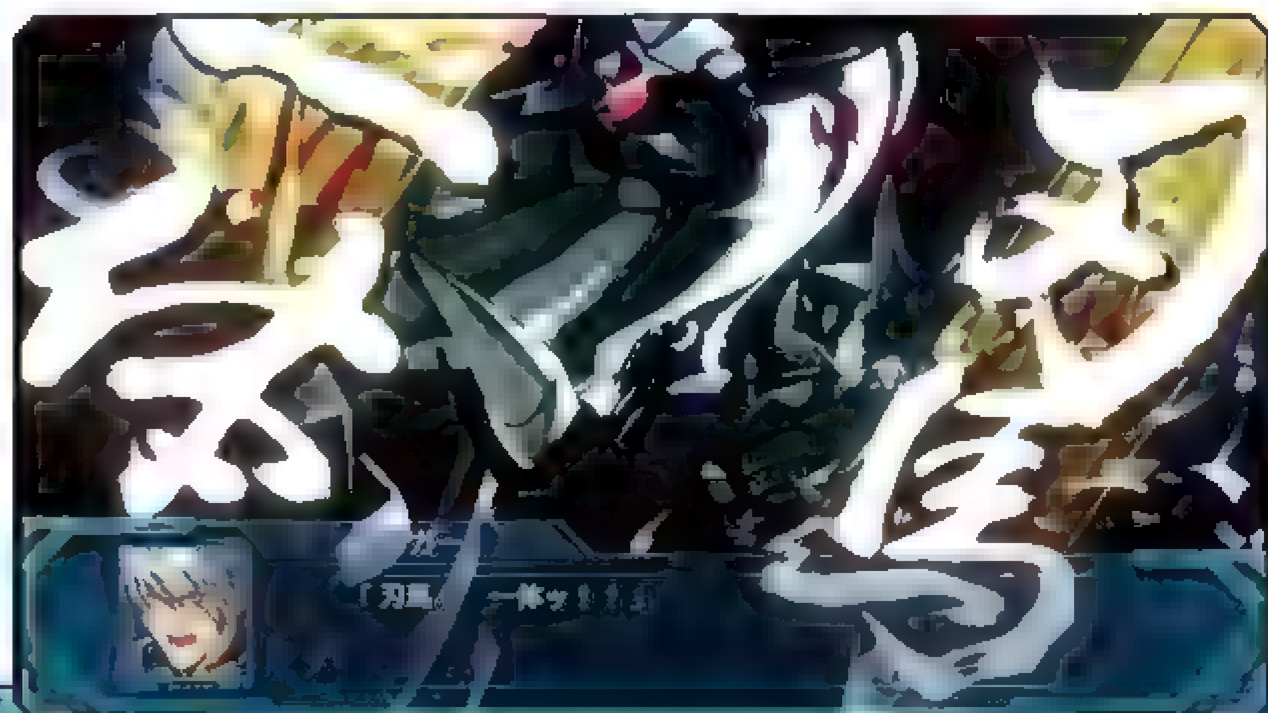
武器属性分为合体、MAP、P、ALL、W、I这六种，每种都有不同的作用，根据战况选择对应属性的武器非常重要。

### 合体攻击

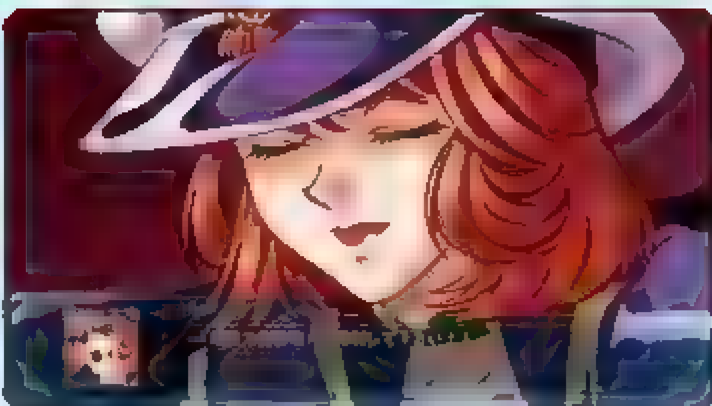
标记为“合体”，发动时需要对应的角色在周围8格内或组队，并且都满足武器的使用条件。合体攻击不仅威力大，而且敌人不能发动援护防御，是对付血厚敌人的杀手锏。

**合体攻击一览**

| 武器名 | 参与机体和机师 |
|---|---|
| ツインバードストライク | ビルドビルガー（アラド）+ビルトファルケン（ゼオラ） |
| ランページ・ゴースト | アルトアイゼン・リーゼ（キョウスケ）+ライン・ヴァイスリッター |
| 龙卷斩舰刀 | ダイゼンガー（ゼンガー）+アウセンザイター（レーツエル） |
| フォーメーションR | R-1（リュウセイ）+R-2パワード（ライ）+R-3パワード（アヤ） |
| 天上天下念动连击拳 | R-1（リュウセイ）+ART-1（マイ） |
| 天上天下一击必杀炮 | SRX+R-GUNパワード（ヴィレッタ或マイ） |
| ロイヤルハートブレイカー | フェアリオン・タイプG（シャイン）+フェアリオン・タイプS（ラトゥーニ） |
| E.D.N | アルトアイゼン・リーゼ（キョウスケ）+フリッケライ・ガイスト（アリエイル） |



## 全体攻击



标记为“ALL”，是可以同时攻击敌方小队两架机体的武器。全体攻击不能和单体攻击混用，但可以让主机体和副机体同时用全体攻击进攻。使用全体攻击时不能发动再攻击，敌方也不能发动援护防御。

带有“W”标记的全体攻击，表示可以进行双重攻击（ダブルアタック）。双重攻击是指当敌方有两个小队左右上下邻接时，可以用全体攻击同时攻击这两个小队，也就是最多可以同时攻击4架敌机。双重攻击除了具备全体攻击的特性外，顺带挨打的那个小队还不能反击。

## 地图兵器

标记为“MAP”，不进入战斗画面直接在地图上使用的大范围武器，是对付密集敌人时的利器。但要注意地图兵器分为可识别敌我和不可识别敌我这两种，不可识别的地图兵器会伤害到攻击范围内的我方单位。

## 连续攻击

标记为“C”，是**コンビネーション**的首字。当攻击目标是双机小队或者上下左右邻接着别的敌人时，就可以发动连续攻击一次性攻击多个敌人。不过发动连续攻击除了得有带C属性的武器外，机师还得拥有“连续攻击”这个技能，而该技能的等级数+1就是一次连续攻击最多所能攻击到的目标数量。

## 极限突破（マキシマムブレイク）

有特殊技能“MB发动”的角色可以发动极限突破，可以让两个邻接的双机小队进行合作攻击，攻击中4架机会统一用带“F”标志的支援武器进行一次攻击，然后再分别以玩家所选择的招式进攻，这是游戏中进行大伤害输出的最主要手段，对付许多HP低于一定程度就会逃跑的BOSS时非常实用，不过发动条件也较为繁琐。



**◆发动条件**

- 发动的机师必须有特殊技能“MB发动”。
- 参与机师的气力全部都在140以上。
- 参与机体必须有带“F”标志的支援武器。

**◆要点**

- 参与的小队无需援护攻击技能。
- 被攻击目标不能发动特殊防御能力和援护防御。
- 攻击结束后参与攻击的单位气力-10。

# 补正

## 体积补正

当攻击体积比自己小的敌机时命中减少、伤害增加，而攻击比自己大的敌机时命中增加、伤害减少，具体每相隔一级有10%的补正。比如S体积的机体攻击M体积的机体时伤害只有通常的90%，但是命中则增加到110%。

## 连续目标补正

一个回合内连续攻击一个目标时，如果先攻击的机体没有命中，那后面攻击的机体的命中率将会得到小幅增加，并一直累积下去，直到有一架机体命中后，补正值才会复位。

## 攻击距离补正

攻击目标的远近对命中率有修正效果，攻击远距离的目标时命中率会降低。

## 围攻补正

当一方的机体将另一方的机体包围时（和其邻接），会对最终伤害起到补正效果，具体为2～3机加5%，4机时加10%，被围攻的机体在作为攻击目标选择时图标上会以“Pls”的字样显示当前的补正效果。

## 信赖度补正

原作中有渊源的角色之间存在着信赖度补正，当这些角色相邻或组队时就可发动效果，信赖度具体分成以下三类。

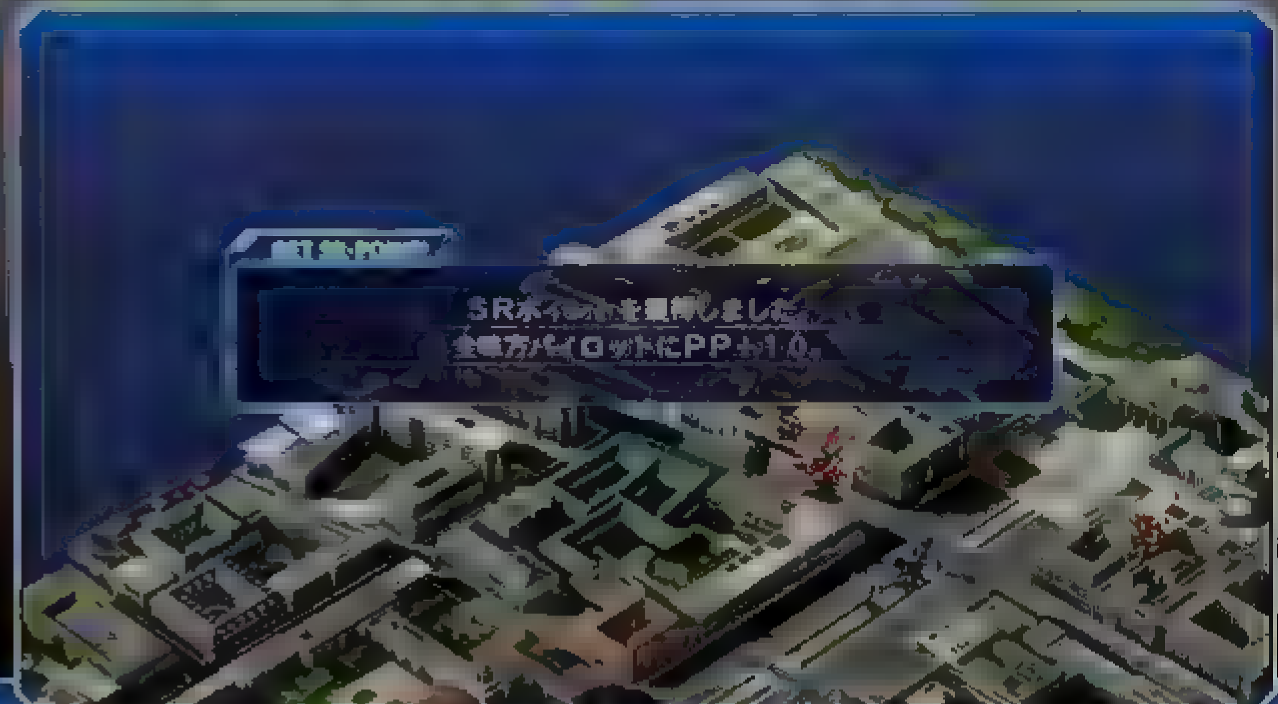
**友情**：双方为同一部队出身，或是平时私交密切，如**ゼンガー**和**レーツエル**。补正效果为命中、回避率增加。

**爱情**：两人为恋人关系，如**キョウスケ**和**エクセレン**。补正效果为伤害增加。

**对手**：将对方视为竞争对手的两人，如**リュウセイ**和**キョウスケ**。补正效果为会心率增加。

# SR点

SR点可视为关卡的挑战课题，内容根据每关而异，达成SR点后可获得全员10PP的奖励。并且SR点还影响游戏的难度，获得的SR点在完成关卡数量的八成以上时为Hard难度，此时敌机的能力较强；不满八成时为Normal难度，敌人能力一般，同时击破敌人时获得的金钱也比Hard难度下要多一些。另外关卡Game Over后再挑战的话是不能获得SR点的。



# 全关卡攻略

本攻略以一周目普通模式HARD难度为基准撰写，意在方便玩家能够更为轻松地攻关以及取得SR点数。如果玩家进行的是二周目新手模式或是多周目EX-HARD模式，部分关卡的攻关策略将会发生变化。

## 流程表

| 关卡 | |
| --- | --- |
| 第0话 | プロローグ |

| 关卡 | 地上ルート（A路线） | 宇宙ルート（B路线） |
| --- | --- | --- |
| 分支 | 地上ルート（A路线） | 宇宙ルート（B路线） |
| 第1话 | ソウルセイバー対コンパチカイザー | ホワイト・リンクス |
| 第2话 | 父と子、そして宿命 | 厌客再来 |
| 第3话 | 泥人形の罠 | 灾い、彼の地より |
| 第4话 | それぞれの理由 | 苏る亡灵 |
| 第5话 | 水晶の龙 | 眠れる敌 |
| 第6话 | カンナー・カード | ギントの目算 |
| 第7话 | 极上の获物 | 护剑の欠片 |
| 第8话 | 光るグランテイ-ド | 转移航路 |
| 第9话 | 共鸣 | カデイソ-ド |

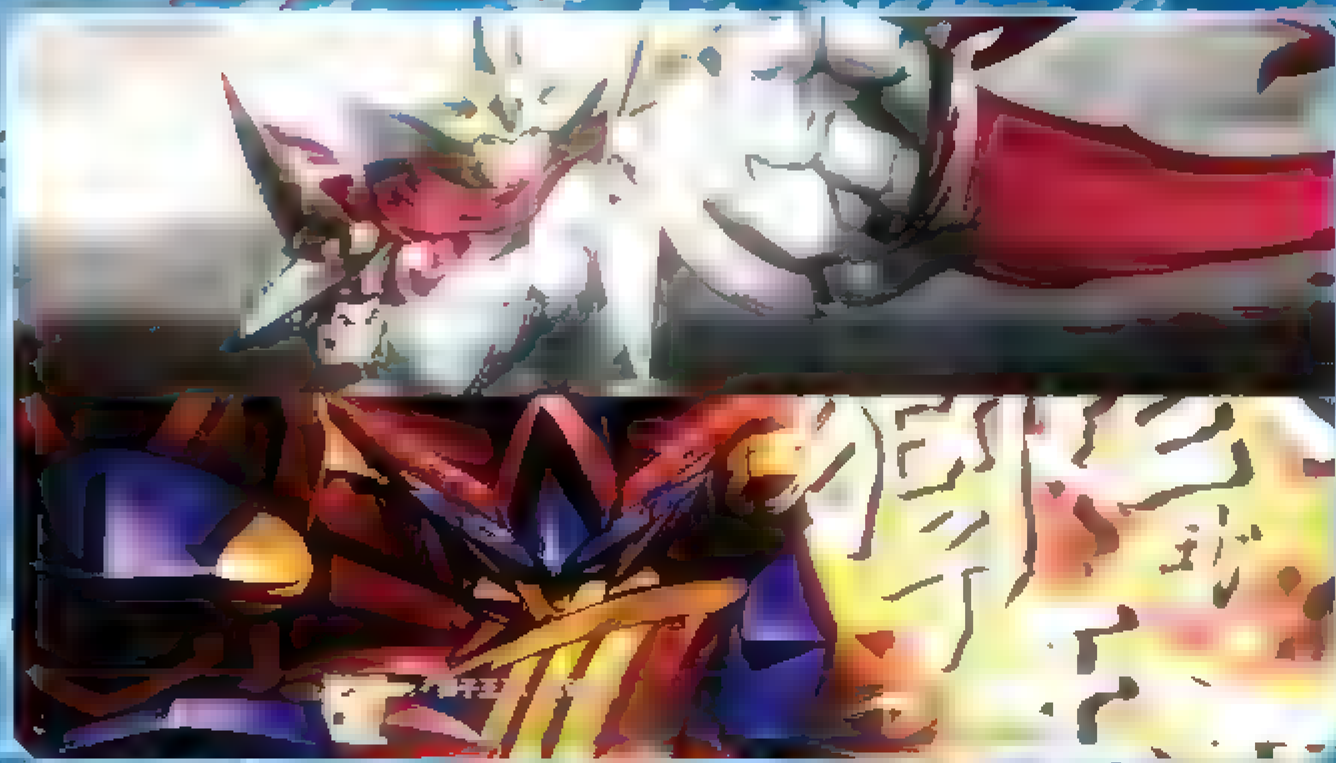
| 关卡 | |
| --- | --- |
| 第10话 | ラ-ス・エイレム |
| 第11话 | 惨劇の夜（前篇） |
| 第12话 | 惨劇の夜（后篇） |
| 第13话 | 钢龙战队、西へ |
| 第14话 | 邪悪なる進化 |
| 第15话 | 台北突入 |
| 第16话 | 忘れたはずの呼び名 |
| 第17话 | 钩と剑 |
| 第18话 | 骷髅の骑士 |
| 第19话 | ランナウエイ・ゴ-スト |
| 第20话 | セレンディピテイ |
| 第21话 | ギリアムの一手 |
| 第22话 | パフォ-マ-ズ |

| 关卡 | パリへ向かう（A路线） | カラチへ向かう（B路线） |
| --- | --- | --- |
| 分支 | パリへ向かう（A路线） | カラチへ向かう（B路线） |
| 第23话 | 假面の潜伏者 | トウ-・デコイズ |
| 第24话 | 共同战线 | カラチ解放 |
| 第25话 | オペレ-ション・トリオンフ | アル-ヴァンの真意 |

| 关卡 | |
| --- | --- |
| 第26话 | ジュア-ム激进 |
| 第27话 | バイト・ザ・トラップ |
| 第28话 | 魂の剑、超越せし者 |
| 第29话 | 希望の行方 |

| 关卡 | バラルの园遗地へ向かう（A路线） | 月へ向かう（B路线） |
| --- | --- | --- |
| 分支 | バラルの园遗地へ向かう（A路线） | 月へ向かう（B路线） |
| 第30话 | 砂上の结界 | 空间の支配者 |
| 第31话 | 负念の金字塔（前篇） | ヴォ-トとフエアリ |
| 第32话 | 负念の金字塔（后篇） | 皇家の真剑 |
| 第33话 | 草燃ゆる | コンフュ-ズ・ジ・エネミ- |

| 关卡 | |
| --- | --- |
| 第34话 | 虚ろな魂 |
| 第35话 | シャナ＝ミアの盲叶 |
| 第36话 | 引き付け合う者达 |
| 第37话 | 静死からの归还 |
| 第38话 | 7分间の撤退战 |
| 第39话 | 捧げられた负念体 |
| 第40话 | 死线上のハガネ |
| 第41话 | 血の旋风 |
| 第42话 | 白銀のゲートキーパー |
| 第43话 | 剑、交わる时 |
| 第44话 | 冷たい世界（前篇） |
| 第45话 | 冷たい世界（后篇） |
| 第46话 | 魔城、现る |
| 最终话 | 二柱の斗神 |



## 第0话 プロローグ

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 失败条件 | エ＝セルダ被击坠 |
| SR条件 | 无 |
| 可获得芯片 | 无 |

**关卡要点** 作为序章的本关毫无难点，敌人一共只有4人，而グランティード虽然处于残血状态，但是实力依然十分强劲，HP削减至一定程度后即可发动减免伤害的特殊能力。因此完全不用担心会被击坠，直接利用加速冲进敌人堆中并且将他们击坠即可过关。本关结束后即会出现分支选项，选择"地上ルート"会进入A路线，选择"宇宙ルート"则会进入B路线。

## 第1话A ソウルセイバー対コンパチカイザー

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 将コンパチブルカイザー的HP削减至3000以下 |
| 失败条件 | アキミ被击坠 |
| SR条件 | ソウルセイバーFF未被击中的情况下达成胜利条件 |
| 可获得芯片 | 无 |



**关卡要点**：毫无难度的一关，将コンパチブルカイザー的HP削减至3000以下即可过关。コンパチブルカイザー的命中率不算低，尽量利用精神"集中"来提高ソウルセイバーFF的命中率与回避率，如果想获得本关的SR，建议玩家在每个回合都进行中断存档，如果被打中了读档重来即可。

## 第2话A 父と子、そして宿命

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击坠ガンシャール |
| 失败条件 | 1、エ＝セルダ被击坠<br>2、任一我方机体被击坠（我方增援登场后） |
| SR条件 | 2回合内击坠4台以上レストレイル |
| 可获得芯片 | リペアキット |

**关卡要点** 我方初期只有グランティード一台机体，不过以其实力完全可以对付前排的レストレイル。想要获得本关的SR，则必须第1回合便使用加速冲到レストレイル之中，确保第1回合后能够削减至少4台レストレイル的HP，这样才能有机会在第2回合利用反击击坠4台。第3回合开始我方增援便会赶来，之后的战斗就十分简单了，建议全灭敌人过关。

## 第3话A 泥人形の罠

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 将所有敌人的HP削减至2000以下 |
| 失败条件 | 1、任一我方机体被击坠<br>2、任一敌方机体被击坠 |
| SR条件 | 2回合内击坠4台以上レストレイル |
| 可获得芯片 | スクリューモジュール |

**关卡要点**：本关グランティード将处于不受玩家控制的状态，因此玩家只能控制2台机体。本关的胜利条件要求将所有敌人的HP削减至2000以下，但是不能击坠。当敌人的HP处于较低的状态时，需要选用伤害较低的武器。SR条件要求将敌人引出白色边界包围的区域，由于敌人会主动进攻，所以这非常简单，等敌人移动出指定区域后再与他们开战便可。

## 第4话A それぞれの理由

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 失败条件 | 任一我方机体被击坠 |
| SR条件 | 5回合内满足胜利条件 |
| 可获得芯片 | デュアルセンサー |

**关卡要点**：本关的地形大部分为海，这对于不会飞行的初期我方机体而言很不利。这里推荐借助地图中央附带特殊效果的地形"海上プラント"来获得防御、回避加成以及持续回复，之后等待敌人主动进攻。第3回合我方援军到来，此时就能让会飞行的单位主动出击了。值得一提的是，虽然本关的胜利条件要求玩家全灭敌人，但其实只要击坠BOSS就能过关。如果觉得拿SR来不及的话，可以考虑放弃一些杂兵转而直接集火BOSS。

## 第5话A 水晶の龙

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 迎来第8回合 |
| 失败条件 | 任一我方机体被击坠 |
| SR条件 | 将クリスタルドラグーン的HP削减至40000以下 |
| 可获得芯片 | 无 |

**关卡要点** 本关的敌人只有クリスタルドラグーン一名，但其HP高达61500，并且拥有较高的伤害与命中、回避，以我方目前的实力很难将其击坠。不过本关只需要撑过8回合即可过关，玩家什么都不用做，只需要防守即可。而要拿到本关的SR，则必须给予クリスタルドラグーン21500以上的伤害。由于第4回合的剧情过后，グランティード会成为可操控战力，因此想要在8回合内达成目标并非难事，多多利用精神便可，获得SR后便会触发クリスタルドラグーン撤退的剧情并且直接过关。

## 第6话A ガンナー・ガード

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 失败条件 | 任一我方机体被击坠 |
| SR条件 | 4回合内アケミ击坠4台以上敌机 |
| 可获得芯片 | チョバムアーマー |

**关卡要点**：开始时ソウルセイバーGG将处于无法被玩家控制的状态，此时可以让大部队专心清理附近的杂兵，由于敌人在水中，可以在让我方部队在岸上等待敌人主动进攻。第3回合会触发剧情，ソウルセイバーGG附近会出现敌方增援，同时ソウルセイバーGG变为玩家可控制。想要达成本关的SR条件，只需让ソウルセイバーGG用ALL武器快速清理掉其附近的敌方增援，之后全灭敌人即可过关。



## 第7话A 极上の获物

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、ヴォルレント以外全部敌人的HP被削减至1500以下 |
| | 2、ヴォルレント的HP被削减至2000以下 |
| 失败条件 | 1、ハガネ被击坠 |
| | 2、任一我方机体被击坠 |
| SR条件 | 5回合内将ヴォルレント的HP削减至2000以下 |
| 可获得芯片 | 无 |

关卡要点 与该路线第3话一样，本关的敌人也是不能被击坠的，必须将他们的HP削减至1500以下使他们撤退。敌人的分布较为分散，而本关的SR条件以及攻关目标都在BOSS机体**ヴォルレント**处。如果我方部队的行动太过集中，便无法兼顾杂兵与BOSS，建议兵分三路行动，左右两侧的部队负责清理两侧的杂兵，而主力部队则尽快赶往BOSS处，争取5回合内将其HP削减至2000以下，以便获得本关的SR点数。

## 第8话A 光るグランティ-ド

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、击坠6台以上ドナ・リユンビ－ |
| | 2、将ラフトクランズ・アウルン的HP削减至37000以下 |
| 失败条件 | 任一我方机体被击坠（量产型ヒュッケバインMk-Ⅱ除外） |
| SR条件 | 2台量产型ヒュッケバインMk-Ⅱ均生存的情况下过关 |
| 可获得芯片 | 无 |

**关卡要点**：本关的难点在于确保2台量产型ヒュッケバインMk-Ⅱ的生存，他们各位于2批敌人旁，并且会主动对敌人近攻。第1回合我方的可用战力为3机，此时需要将他们兵分两路移动至两批敌人处吸引火力，达成胜利条件1后会触发剧情，グランティ－ド全加入战斗并且追加大招。此时只需将ラフトクランズ・アウルン的HP削减至37000以下即可过关。不过即使玩家不削减其HP，一定回合后也会触发剧情自动过关。因此推荐玩家不管BOSS继续清理杂兵，赚取金钱的同时也能确保2台NPC机体的安全。

## 第9话A 共鸣

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人，或将ゼラニオ的HP削减至20000以下使其撤退 |
| 失败条件 | 任一我方机体被击坠（量产型ヒュッケバインMk-Ⅱ除外） |
| SR条件 | 6回合内全灭ゼラニオ以外的敌人 |
| 可获得芯片 | 无 |

关卡要点：与本关为常规推进战，不过敌人的数量较多且分布松散，我方可用部队只有3个。不过幸好有NPC机体为我方吸引火力，可以让我方部队兵分 路前进，并且在我方行动阶段削减满血敌人的HP，再在敌方行动阶段借助反击击坠残血敌人，6回合内全灭杂兵不成问题。**ゼラニオ**在HP低于20000后便会撤退，由于我方部队实力不足，一周目基本没可能将其击坠，直接将其打跑便可。

## 第1话B ホワイト・リンクス

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 将ジュアーム的HP削减到2500以下 |
| 失败条件 | 我方任一单位被击坠 |
| SR点条件 | 主角在4回合我方行动阶段以内击坠4台以上敌机 |
| 可获得芯片 | 无 |

达成SR条件的步骤如下 第一回飞上空中配合精神"加速"赶路，第二回合用"加速"和"集中"冲进敌人的前阵里优先打杂兵，并在敌方行动阶段依靠反击削减杂兵的HP，第三回合也同样靠反击消灭完前阵里的杂兵，我方增援则往剩下3架杂兵的方向移动，第四回合让我方增援集中削减其中一个剩余杂兵的HP，然后用主角捡人头就能达成SR条件。注意**ジュア＝ム**会在HP低于2500以下时带着全军撤退，最好先把杂兵清完后再对付。

## 第2话B 厌客再来

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 失败条件 | 我方母舰被击坠 |
| SR条件 | 4回合内全灭敌人 |
| 可获得芯片 | リペアキット |

**关卡要点**：敌人离得比较远，让R-1、R-2、R-3合体为SRX加了精神"加速"冲击敌阵里用反击来打，HP少的杂兵一般都能一击秒掉，秒不掉的就让后面跟上的单位捡漏，4个回合敌全灭还是很充足的。

## 第3话B 灾い、彼の地より

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、迎来第3回合 |
| | 2、迎来第6回合（增援登场后） |
| 失败条件 | 我方母舰被击坠 |
| SR条件 | 2回合内击坠4架敌机 |
| 可获得芯片 | デュアルセンサ－ |

关卡要点 会主动出击的敌机有3架，如何击破较远的第四架敌机是获得SR的关键，最简单的方法就是让两架**エクスバイン**都换装为炮击形态并组队，第二回合依靠精神"强袭"击破。主动出击的敌机则交给后方部队，就算第二回合我方行动阶段没打完，在敌方行动阶段依靠反击也基本能击破。

第三回合敌方增援登场，ACE机的HP很多，可以不用理会，尽量击破他身后的杂兵赚钱和经验值，最后迎来第六回合便能过关。

## 第4话B 苏る亡灵

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 将エントリヒ・ガイスト的HP削减到35000以下 |
| 失败条件 | 我方母舰被击坠 |
| SR条件 | 4回合内达成胜利条件 |
| 可获得芯片 | 无 |

**关卡要点**：出击时把主力配置在右上角，尽快接近エントリヒ・ガイスト并摆好阵势迎击，多利用小队攻击和援护攻击削减它的HP，4回合内达成胜利条件不成问题。



## 第5话B 眠れる敌

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 将全部敌人的HP削减到2000以下 |
| 失败条件 | 1、我方母舰被击坠<br>2、任一敌机被击坠 |
| SR条件 | 5回合内达成胜利条件 |
| 可获得芯片 | スクリューモジュール |



**关卡要点**：注意这关的敌人不能击坠，而是要把他们的HP削减到指定以下（不同难度要求的HP也不一样）。在HP差不多到达指定量时建议选择攻击力低的武器来进行调整。另外还有我方单位如果被敌人邻接的话会陷入无法行动的状态，需要用アヤ的小队精神"祈り"解除。

## 第6话B ギントの目算

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 失败条件 | 我方母舰被击坠 |
| SR条件 | 2回合我方行动阶段以内击坠3台以上敌机 |
| 可获得芯片 | チョバムアーマー |

**关卡要点**：让两架**エクスバイン**都换装为炮击形态并组队，第二回合利用精神"强袭"击破一个敌人的双机小队，有"加速"的R2小队同样以HP较少的双机小队为目标，利用集中攻击击破双机小队里的其中一架敌机就能完成SR条件，剩下的敌人慢慢料理即可。

## 第7话B 护剑の欠片

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 5回合内我方母舰不受伤的情况下搭载我方全部单位 |
| 失败条件 | 1、我方母舰受到伤害<br>2、任一我方单位被击坠<br>3、5回合结束时没有搭载我方全部单位 |
| SR条件 | 击坠14台以上敌机 |
| 可获得芯片 | サーボモーター |

**关卡要点**：这关的胜利条件和SR条件有一定误导性，会让人以为击坠14架敌机后再在5回合内让全员回到母舰内，事实上只要5回合内全灭敌人也是可以过关的，这样省去了回程，难度会低不少。敌人大多不会主动，而且一开始只能用4格射程的武器，需要我方的主力机体冲上前去靠反击来打，特别是比较靠后的那几架，要用精神"加速"或"强袭"赶路。还有敌人的回避率不低，最好改造一下主力机体的照准值，或是多活用精神"集中"或"必中"。

## 第8话B 转移航路

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、迎来第四回合<br>2、全灭敌人 |
| 失败条件 | 我方母舰被击坠 |
| SR条件 | 3回合我方行动阶段以内将敌方母舰的HP削减到14500以下 |
| 可获得芯片 | ビームコート |

**关卡要点**：敌方母舰会不断逃走，到第四回合就会脱离，也就是说只有3回合的时间供我们攻击。获得SR点的关键在于出击时要把有精神"加速"或"强袭"的远程单位放在靠前的位置，一开场就直奔敌方母舰而去，另外有精神"连击"的单位也可以利用一下。其他杂兵大多数都原地不动，前3回合不必花太多心思在他们身上，迎来第四回合或把母舰击坠后胜利条件就会改为敌全灭，可以等到这时再慢慢消灭。

## 第9话B ガディソード

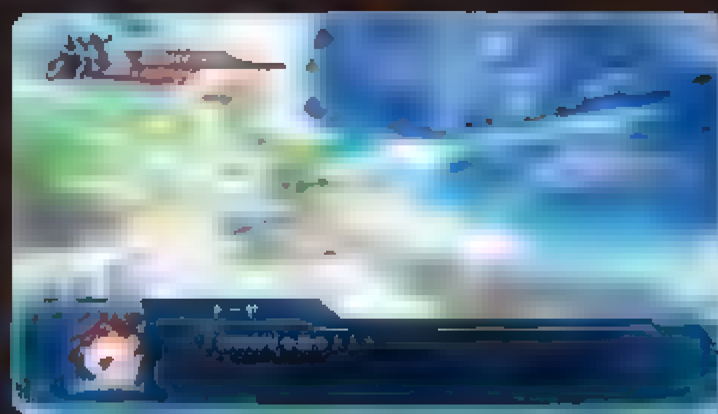
| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、将ライグ=ゲイオス的HP削减到35000以下<br>2、将ライグ=ゲイオス以外的敌人全灭 |
| 失败条件 | 我方母舰被击坠 |
| SR条件 | レオニシス・ハーガ、レオニシス・ヴァーガ、クピッド全部生存的情况下过关 |
| 可获得芯片 | 无 |

**关卡要点**：**レオニシス・ハーガ**和**レオニシス・ヴァーガ**都是可控制单位，他们两个生存并不成问题，关键在于3架会自己行动的**クピッド**，得尽快把我方主力机体送到他们前面吸引火力，否则他们很容易就会被集火导致击坠。战斗前期可以靠距离比较近的**レオニシス・ハーガ**和**レオニシス・ヴァーガ**来吸引火力，并用精神"**かく乱**"降低敌人命中率以及"绊"来帮友军回复，撑过这个阶段等我方机体赶到就基本没太大问题了。胜利条件有两个，推荐达成第二个赚多点经验值和资金。

## 第10话 ラ·スエイレム

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、迎来第5回合<br>2、全灭ラフトクランズ·ファウネア以外的敌人<br>3、迎来第4回合（第二阶段）<br>4、将ラフトクランズ的HP削减至40000以下（第二阶段） |
| 失败条件 | 1、ヒリュウ改被击坠<br>2、ト一ヤ被击坠<br>3、任一我方机体被击坠（第二阶段） |
| SR条件 | 4回合内全灭ラフトクランズ·ファウネア以外的敌人 |
| 可获得芯片 | 无 |

**关卡要点**：本关分为两个阶段。第一阶段为我方大部队的推进战。敌人的数量较多，不过并且距离较远，不过好在都会主动进攻。后排的敌人HP较高，想要在4回合内全灭杂兵并且取得SR的话，就必须在第3回合时让我方机体与后排敌人接触，并且依靠反击削减他们的HP。由于胜利条件与BOSS无关，因此完全可以不用管，全灭杂兵后即可进入第二阶段。



第二阶段的敌人数量不多，我方也只有グランティード与3台增援机，并且撑过4回合即可过关。不过想要击坠这些敌人的话，就要先用グランティード进行输出，并且让远处的增援尽快赶来对敌人进行补刀。

## 第11话 惨剧の夜（前篇）

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 失败条件 | 我方母舰被击坠 |
| SR条件 | 4回合内击坠13台以上敌机 |
| 可获得芯片 | 无 |

**关卡要点**：本战为都市地形，高楼能够用来增加回避率。关卡初期有16台敌机，实力并不算强，不过距离我方出击点较远，分布松散，并且不会主动进行移动。如果想要获得本关的SR点数，推荐将我方部队兵分两路行动，一部分向前推进，另一部分对面侧面的敌人，不过距离较近的敌人并不足13台，因此需要让一支小队利用强袭或加速迅速接近距离较远的敌人，以确保能够在4回合内击坠13台敌机。

初期敌人全灭后，会有敌方增援在地图四周出现，此时将它们全灭即可过关。对付增援时我方气力都处于较高的状态，此时便不需要吝惜EN与SP，全力进攻即可。

## 第12话 惨剧の夜（后篇）

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 失败条件 | 我方母舰被击坠 |
| SR条件 | 在同一回合内击坠所有敌人 |
| 可获得芯片 | デュアルセンサー、大型ジェネレーター |

**关卡要点**：本关共需要对付5名HP在2W左右的敌人。这些敌人位于我方出击点较远的位置，并且分别处于相隔较远的5个位置，并且不会主动移动。因此想要在一回合内清除所有敌人，就必须兵分5路行动。我方出击小队数为9队，因此可以各让两支小队对付前4名敌人，之后再让一支较为强力的小队与母舰对付第5名敌人。需要注意的是，敌人的远距离攻击带有气力下降效果，建议在接近敌人的回合使用精神“かく乱”来降低敌人的命中率。此外，在敌人的气力到达110前，它们无法对距离为1的机体进行攻击，可以利用这一点贴在敌人旁进行攻击。

想要达成本关的SR，就必须在一回合的我方行动阶段击坠全部5个初期的敌人。因为在它们被击坠后，每个敌人都会分裂出3个杂兵。玩家必须确保在该回合的敌人行动阶段利用反击将这些杂兵全灭。杂兵的血量很低，但是回避能力较强，建议在我方行动阶段为不易命中的角色全部加上精神“必中”、“感应”或“集中”。如果玩家担心无法利用反击将杂兵全灭，也可以在我方行动阶段将小队解散，让一台机体击坠分裂前的敌人，其余机体则主动清理分裂后的敌人，这样全灭敌人的机会能高出很多。

## 第13话 钢龙战队、西へ

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 失败条件 | 1、我方母舰被击坠<br>2、5回合后ハガネ未能达到地图东侧 |
| SR条件 | ハガネ在没有受到敌人攻击的情况下到达地图东侧 |
| 可获得芯片 | マルチセンサー |

**关卡要点**　本关想要过关十分简单，按步推进全灭敌人即可。不过想要获得SR点数，则必须确保不断向东移动的**ハガネ**没有受到敌人的攻击。**ハガネ**在本关并不受玩家控制，因此无法使用精神回避攻击。敌人分为两部分，靠西侧的敌人会主动向玩家的大部队进攻，而东侧的敌人则会不断向东移动，躲避玩家的攻击。因此在出击安排时，玩家应当将移动力较高，并且能够使用“加速”、“强袭”等精神的队伍配置在东侧，并在开场便迅速向东移动拦截敌人。敌人中位于最前列的**ガロイカ**则会优先以**ハガネ**作为目标，需要优先清除。注意部分角色的小队精神中有连击，能够使其小队在击破敌人小队后获得连续行动的机会，善加利用可以迅速清除对**ハガネ**有威胁的敌人。移动力不高的我方小队则可以对付西侧的敌人，争取尽快将敌人全灭。

## 第14话 奸恶なる道化

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 失败条件 | 1、ハガネ被击坠<br>2、我方母舰被击坠（第4回合） |
| SR条件 | 同一回合内击坠所有ラマリス・カーナ |
| 可获得芯片 | チョバムアーマー |

**关卡要点**：本关开始时Gバンカラン与Gサンダーゲート会在与敌人距离较近的位置，虽然敌人的实力不算强，但还是需要让大部队迅速与他们接近。之后可以让一部分战力往地图另一侧推进，并且清除掉主动与我方接近的敌人。第4回合开始时地图上侧的敌人会分别融合为3只ラマリス・カーナ，我方增援也会登场。而到了敌方行动阶段，デブデダビデ会作为第三方势力登场，它的HP很高，并且不会主动出击，可以暂时不管。

要获得本关的SR，必须在同一回合内击破3只ラマリス・カーナ，兵分3路对付它们即可，这次不需要在同回合内击坠它们分裂出来的杂兵，因此要简单不少。获得SR后，将デブデダビデ以外的杂兵清理干净即可过关。

## 第15话 台北突入

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 失败条件 | 1、ヒリュウ改被击坠<br>2、トーヤ、カルヴィナ被击坠 |
| SR条件 | 4回合内将ヴォルレント的HP削减至24000以下 |
| 可获得芯片 | A-アダプター |

**关卡要点**　本关我方与敌方之间的距离较近，想要在4回合内接近BOSS并非难事。不过需要注意的是，前排的敌人均有ALL武器，建议利用精神来降低他们的命中率，并在推进过程中尽可能地消灭杂兵提升气力。一般情况下，第3回合即可将杂兵清理干净。**ヴォルレント**的HP为40000，并不算多，以玩家目前的实力达成SR条件十分简单，不过之后他会撤退。可以将其血量控制在24000左右，之后利用有合体攻击参与的MB攻击将其击坠，获得丰厚的金钱与经验。

## 第16话 忘れたはずの呼び名

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭ラマリス与ラマリス・カーナ |
| 失败条件 | 1、ヒリュウ改被击坠<br>2、カルヴィナ被击坠 |
| SR条件 | ベルゼルート在5回合内与ラフトクランズ・アウルン相邻 |
| 可获得芯片 | A-アダプター |

**关卡要点**：本关ベルゼルート为强制出击机体，由于需要让其赶路，建议在开战前将副驾驶换为拥有加速精神的テニア，并在出击准备时将拥有强袭精神的角色部署在ベルゼルート旁，之后让他们组队。本战中的两方势力会互相交战，可以让我方部队兵分两路与分别与两侧的敌人交战，确保最大化获得金钱与经验。ベルゼルート则在开场便依靠精神向ラフトクランズ・アウルン接近，5回合的时间绰绰有余。不过需要注意的是，一旦让ベルゼルート与ラフトクランズ・アウルン相邻，其势力的杂兵便会撤退，所以在此之前争取将杂兵全灭吧。

## 第17话 钩と剑

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、迎来第3回合<br>2、第6个我方行动阶段内クロガネ到达指定地点（第3回合后）<br>3、将デブデダビデ的HP削减至56000以下（胜利条件2达成后）<br>4、迎来第11回合（胜利条件2达成后） |
| 失败条件 | 1、クロガネ被击坠<br>2、レーツエル被击坠<br>3、未达成胜利条件2<br>4、任意我方单位被击坠（胜利条件2达成后） |
| SR条件 | 5回合内クロガネ到达指定地点 |
| 可获得芯片 | 无 |



**关卡要点**：本关开场只有**デブデダビデ**一名敌人，我方可用机体也只有**アウセンザイタ**－一台，不用管敌人等待至第3回合即可。剧情过后敌方杂兵增援登场，这些敌人虽然实力不强，但是一旦与我方单位相邻，即可让其进入无法移动也无法战斗的状态。**クロガネ**可以在第5回合正常移动到指定地点，不过必须确保其未被敌人相邻，因此必须用**アウセンザイタ**　吸引敌人的火力，确保**クロガネ**的移动能够顺利。到达指定地点后，**ダイゼンガ**－与**ゲシュペンスト・ハ－ケン**会作为增援登场，此时将**デブデダビデ**的HP削减至56000以下或等待至第11回合即可直接过关。由于**デブデダビデ**不可能被击坠，对付起来并没有好处，玩家可以继续清理剩余的杂兵，随后等待至第11回合直接过关。

## 第18话 骷髅の骑士

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、全灭クリスタルドラグ－ン以外的敌人 |
| | 2、全灭スカルナイト、クリスタルドラグ－ン以外的敌人 |
| 失败条件 | 1、ヒリュウ改被击坠 |
| | 2、コウタ、ショウコ被击坠 |
| | 3、我方母舰被击坠（スカルナイト登场后） |
| SR条件 | 在1次战斗中给予クリスタルドラグ－ン19000以上的伤害 |
| 可获得芯片 | アポジモ－タ－ |

**关卡要点**：本战初期クリスタルドラグ－ン会带着杂兵在地图下侧出现，而ヒリュウ改会处于无法移动的状态。此时可以大军向下推进，优先清理杂兵。第3回合时スカルナイト会在ヒリュウ改旁边出现，并对其进行攻击，不过我方援军也会随之赶到。本战的目标是全灭スカルナイト、クリスタルドラグ－ン以外的敌人，而スカルナイト、クリスタルドラグ－ン任一机体的HP被削减至一定程度后都会撤退，正常过关的话便无需理会这两个BOSS。

如果要获得本关的SR条件，便必须一次性给予クリスタルドラグ－ン19000点以上的伤害，这需要利用到强力的合体攻击与MB攻击。作为增援的ダイゼンガ－与アウセンザイタ－的合体攻击"龙卷斩舰刀"便是很好的参与武器，这里推荐让キョウスケ与一名拥有大威力必杀技的同伴组队，再让ダイゼンガ－与另一名拥有大威力必杀的同伴组队，让这两支小队达成能够发动MB攻击的条件，之后让他们相邻，并让合体技的参与者与他们相邻。此时可以让另外4名未行动的我方机体包围BOSS，之后让キョウスケ用合体攻击来发动MB攻击，之后保证MB攻击的参与者都使用最强力必杀技或合体攻击，这样既可将输出最大化。由于クリスタルドラグ－ン在HP低于35000左右时便会撤退，可以先将其血量削减至35000左右，之后再用上述的方法进行攻击，获得本关SR点数的同时还能顺便将其击坠。



## 第19话 ランナウェイ・ゴ－スト

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 失败条件 | 1、ハガネ被击坠 |
| | 2、アリエイル或アルフイミイ被击坠 |
| | 3、我方母舰被击坠（スカルナイト登场后） |
| SR条件 | 2回合内击坠15台以上敌机 |
| 可获得芯片 | アポジモ－タ－ |

**关卡要点**：本关的SR条件是一大难点，需要在2回合内击坠15台以上敌机。敌方前排的敌人分为左、中、右3批，每批敌人有7台，因此必须确保我方机体在2回合内接近到这3批敌人，才有机会达成SR条件。玩家需要出击准备时便配置好我方机体的位置，将高移动力的机体配置在左右两侧。开场后尽量利用"加速"、"强袭"等精神让我方机体兵分三路接近敌人，并尽可能使用集中、必中来确保机体命中率，多利用ALL武器对敌方小队进行反击。进展顺利的话，第2回合敌方行动阶段可借助反击获得SR。除了SR外，本关的杂兵对付起来并没有难度。不过エントリヒ－ガイスト会作为敌方增援登场，其HP很高，不过会在HP低于30%左右后撤退。如果玩家想要将其击坠的话，则必须借助有合体攻击参与的MB攻击。

## 第20话 セレンディピティ

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 将ライグ=ゲイオス的HP削减至28000以下 |
| 失败条件 | ハガネ被击坠 |
| SR条件 | 击坠ゲイオス=グル－ド，ゲイオス=グル－ド会在HP被削减至23000以下时撤退 |
| 可获得芯片 | サ－ボモ－タ－、防尘装置 |

**关卡要点**：本关的杂兵不算强力，但是有2名BOSS级敌人。其中**ゲイオス=グル－ド**会在第2回合便主动向我方进攻，不过由于他与SR的获得有关，建议先以清理杂兵积攒气力为首要目标。将杂兵清理干净后便可对付**ゲイオス=グル－ド**，需要注意的是，他会在HP低于23000时撤退，而如果想要将其击坠获得SR的话，则必须利用到有合体攻击参与的MB攻击。将**ゲイオス=グル－ド**击坠后就只剩下**ライグ=ゲイオス**，她会在HP低于28000时撤退，不过以玩家目前的实力击坠她并不成问题，同样用MB攻击一口气解决她吧。

## 第21话 ギリアムの一手

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 将ラフトクランス・アウルン的HP削减至40000以下 |
| 失败条件 | 1、我方母舰被击坠 |
| | 2、ト－ヤ被击坠 |
| SR条件 | 击坠ヴォルレント，ヴォルレント会在HP削减至18000以下时撤退 |
| 可获得芯片 | ハイブリッドア－マ－ |

**关卡要点**：本关的楼房地形会提供防御、回避率加成以及每回合的固定回复，可以多加利用。当然如果BOSS敌人占据了这种地形的话，建议优先将他们引下来。一开始ト－ヤ会被敌人包围，应当利用加速迅速与我方大部队汇合。敌人的分布较为分散，建议兵分两路清理杂兵。本关的BOSS会主动出击，并且会使用地图炮，注意站位不能太过集中，不过他们的地图炮均有弹数限制，因此不用担心会持续受到地图炮的威胁。SR条件要求击坠ヴォルレント，其HP为46000左右，并且会在HP削减至18000以下



达10W，拥有特殊防御技能，并且会在HP低于40000时撤退，想要将其击坠并不简单。如果玩家不能保证参与MB攻击的机体使用的均为合体攻击武器，还是乖乖将其HP削减至40000过关即可。不过如果玩家尚有余力的话，也可以在过关之前优先击坠一旁HP为56000的ラフトクランズ。撤退。对付他依然需要用到MB攻击，不过因为其拥有特殊防御技能，尽量用能够贯穿护罩的武器或合体攻击来对付他吧。ラフトクランズ・アウルン的HP高

## 第22话 パフォ-マ-ズ

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 失败条件 | 1、ヒリュウ改被击坠 |
| | 2、レオニシス・ハ-ガ、レオニシス・ヴア-ガ被击坠 |
| SR条件 | レオニシス・ハ-ガ、レオニシス・ヴア-ガ的HP在3500以上时达成胜利条件 |
| 可获得芯片 | エナジ-テイカ-+、ブ-スタ- |

**关卡要点**：**レオニシス・ハ－ガ**、**レオニシス・ヴア－ガ**在本关会作为NPC单位，他们的初始位置是与我方大部队相对的地图另一侧，与敌人保持着一段距离，并且在行动阶段会朝着我方战舰的位置移动。本关的目标是保护**レオニシス・ハ－ガ**、**レオニシス・ヴア－ガ**，而SR条件更是要求他们的HP保持在3500以上。敌人会最快会在第3回合与他们接触，虽然杂兵的命中率很低，但也是有命中的可能，因此建议玩家在每个回合结束时进行中断存档，以免意外发生。我方大部队需要在第1回合就利用精神朝NPC方向赶，尽量确保在第3回合就将敌人拦住。确保了NPC单位的安全后就能安心清理敌人了，本关只有1个BOSS，他会在HP低于3W时撤退，想要将其击坠的玩家依然用控血加MB攻击的老套路便可。本关过后出现分支选项，选择**“パリへ向かう”**进入A路线，选择**“カラチへ向かう”**则进入B路线。

## 第23话A 假面の潜伏者

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、迎来第6回合 |
| | 2、击坠24台以上敌机 |
| 失败条件 | 1、ハガネ被击坠 |
| | 2、ヴィレッタ或イング被击坠 |
| SR条件 | 3回合以内，ヴィレッタ、イング与ヴアルク・ベン交战 |
| 可获得芯片 | A-アダプタ- |

**关卡要点**：本关的敌人实力强劲，命中与回避都十分惊人，不过玩家只需要撑过6回合或者击坠其中24台即可过关，并不需要对付BOSS。想要拿到本关的SR点数的话，就必须让ヴィレッタ和イング分别与ヴアルク・ベン交战一次。ヴィレッタ拥有加速，而イング拥有强袭，这两个精神都能够增加移动力。不过他们作为强制单位出击，建议出击准备时在他们旁边分别配置两台移动力较高的单机，在开场便组队朝BOSS冲，大部队则按部就班地清理沿路的杂兵。由于他们距离敌人较近，很容易被集火，建议第2回合与第3回合均使用かく乱来降低敌人的命中率，配合集中等精神，敌人便很难摸到我方了。获得SR后，可以让ヴィレッタ和イング继续清理BOSS身边的杂兵。正常情况下第4回合即可满足击坠24机的胜利条件过关。

## 第24话A 共同战线

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人，クリスタルドラグ-会在HP低于12000时撤退 |
| 失败条件 | 1、ジ-ク、サリ-被击坠 |
| | 2、ハガネ被击坠（第2回合开始后） |
| SR条件 | 过关时レリオン、ヘビ-バレリオン未击坠任何敌机，我方机体击坠レリオン、ヘビ-バレリオン的话将无法获得SR点 |
| 可获得芯片 | プロペラントタンク、大型ジェネレ-タ- |

**关卡要点**：一开始**レオニシス・ハ－ガ**、**レオニシス・ヴア－ガ**会处于敌人与友军附近，不过以他们的实力对付这些杂兵没有任何问题。本关的SR获得条件难点在于不让友军击坠敌人，而友军是会主动进行攻击，虽然他们的命中率很低，但也有可能将敌人击坠。为了避免意外，玩家要做的便是不留下任何残血的敌人，**レオニシス・ハ－ガ**与**レオニシス・ヴア－ガ**在一开始要做的是吸引敌人火力，并将确保能击坠的敌人清除。第二回合我方援军会赶到，此时便需要大军推进，尽快将杂兵清除。注意这些敌人拥有“分身”的特殊能力，尽量使用“必中”来确保击坠。本关惟一的BOSS**クリスタルドラグ－**的血量并不算高，不过拥有特殊防御，并且由于敌人的数量不多，因此我方的气力并不足以使用MB攻击。这里推荐将**クリスタルドラグ－**包围，将其血量削减至12000点左右后，利用合体攻击加同为合体攻击的援护攻击将其击坠。

## 第25话A オペレ-ション・トリオンフ

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 失败条件 | ハガネ被击坠 |
| SR条件 | 全灭地图上的ラマリス・カ-ナ |
| 可获得芯片 | マルチセンサ-、カ-トリッジ |

**关卡要点**：本关的敌人数量较多，但算不上强劲。SR条件比较有欺诈性，在一开始并没有公开，但一旦玩家击坠地图上的任一台ラマリス・カ－ナ或击坠一定数量的敌人，デブデダビデ就会出现并吸收掉地图最后方的ラマリス・カ－ナ，并且会在其行动阶段移动并吸收其余的ラマリス・カ－ナ，由于行动顺序依次为我方、デブデダビデ、敌人，因此一旦在我方行动阶段让デブデダビデ登场，则SR条件必定无法获得。所幸的是，如果玩家不击坠任何敌人，デブデダビデ会在一定回合后的敌方行动阶段登场，而在此之后即会轮到我方行动，为我方提供了一回合清理ラマリス・カ－ナ的时间。因此，本关正确的打法是在开始后不管杂兵，利用加速等手段迅速接近后排的ラマリス・カ－ナ，并且尽可能削减每一只ラマリス・カ－ナ的血量，在デブデダビデ登场后，优先将地图中央凯旋门附近的ラマリス・カ－ナ，并争取在下一回合清理掉剩余的ラマリス・カ－ナ。全灭ラマリス・カ－ナ后，デブデダビデ便会主动撤退，此时只需清理剩下的杂兵即可过关。



## 第23话B トゥ-・デコイズ

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、全灭敌人<br>2、将スカルナイト的HP削减到42000以下 |
| 失败条件 | 我方母舰被击坠 |
| SR条件 | 2回合以内全灭スカルナイト以外的敌人 |
| 可获得芯片 | マルチセンサ-、カ-トリッジ |

**关卡要点**：出击时务必把有精神"加速"的主力小队配置在左上角，一开场就往全力往上冲，只要第二回合能来到最靠里面的敌人附近实施反击战术，那SR点就十拿九稳了，走得慢的小队则负责捡漏，攻击目标以敌人的双机小队优先。**スカルナイト**的HP在10万以上，不过没地图武器，达成SR条件后再围起来慢慢对付。

## 第24话B カラチ解放

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭除了デブデダビデ以外的敌人 |
| 失败条件 | 我方母舰被击坠 |
| SR条件 | 量产型ヒュッケバインがMk-Ⅱ一架都不被击坠的情况下过关 |
| 可获得芯片 | 大型ジェネレ-タ-、プロペラントタンク |

**关卡要点** 将**ベルゼルート**的小队配置在左上角，开场用精神"加速"和"连击"尽快赶到NPC前面帮他们吸引火力，还有**ラウル**的精神"かく乱"也可以活用一下，能一定程度保证NPC的存活率。**デブデダビデ**虽然不用打，不过他一旦靠近**ラマリス・カ-ナ**就会将其传送走，想要资金的经验值记得赶在他前面将**ラマリス・カ-ナ**击破，特别是最右边有芯片的那架。

## 第25话B アル=ヴァンの真意

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 将ラフトクランズ・アウルン的HP削减到39000以下 |
| 失败条件 | 我方母舰被击坠 |
| SR条件 | 5回合以内ト-ヤ击坠5架以上敌机 |
| 可获得芯片 | サ-ボモ-タ-、A-アダプタ- |

**关卡要点**：ト-ヤ不能移动，要达成SR条件就必须将敌人引过来打，同时记得先用精神"激励"或"大激励"将ト-ヤ的气力提升到105以上，让他的远程武器可以使用。攻击目标以双机单位优先，先用主力机体打到残血后再让ト-ヤ击破。达成SR条件后按正常攻略即可，ラフトクランズ・アウルン依然是要将他的HP削减到一定以下，注意他有地图武器，HP不多的单位要避免进入其地图武器的攻击范围。

## 第26话 ジュア=ム激进

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 将ラフトクランズ的HP削减至30000以下 |
| 失败条件 | 1、我方母舰被击坠<br>2、カルヴィナ被击坠 |
| SR条件 | 2回合内全灭ラマリス与ラマリス・カ-ナ |
| 可获得芯片 | 一击必杀の心得、高性能照准器 |

**关卡要点**·本关有两个敌方势力，不过都不难对付。为了获得本关的SR，需要先让移动力较高的部队前往上侧对付**ラマリス**，注意让几支部队分散移动，优先集火击破会分裂出杂兵的**ラマリス・カ-ナ**。不过上侧的敌人并不强，不需要让所有战力都向上移动，可以让剩下的部队专心对付下侧的敌人。本关只需将**ラフトクランズ**的HP削减至30000以下即可过关，不过在此之前可以先把其他敌人全部击坠。当然，要击坠**ラフトクランズ**也并非难事，将其HP削减至30000左右，之后利用包围加合体攻击参与的MB攻击即可。

## 第27话 バイト・ザ・トラップ

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 失败条件 | 1、我方母舰被击坠<br>2、ヒリュウ改被击坠（敌方增援登场后）<br>3、ハガネ被击坠（敌方增援登场后） |
| SR条件 | 一定回合内ハガネ到达指定地点<br>（回合数限制为敌方增援登场后的5回合内） |
| 可获得芯片 | テスラ・ドライブ、G・テリトリ- |

**关卡要点** 本关开始后需要对付老朋友**ラマリス**，不过它们并非本关真正的敌人。当玩家击破一定数量的杂兵后便会触发剧情，初期登场的后排敌人便会撤退，之后地图四周便会有第三方势力的敌人登场。SR条件会在敌方增援登场后出现，要求**ハガネ**号在限制回合数内达到指定地点，而该限制回合数为敌方增援登场时的5回合后，而如果增援登场时正好是敌方回合的话，**ハガネ**便会丧失一次移动机会，因此必须在我方行动阶段触发增援登场的剧情。由于**ハガネ**号在本关的移动不受玩家控制，因此大部队必须迅速朝指定地点前进，清除掉指定地点附近的敌人，以免让他们挡住**ハガネ**的移动路线。确保通路畅通后，玩家就可以清除剩余的杂兵和BOSS了，值得一提的是，如果玩家能够在**ハガネ**到达指定地点前全灭敌人的话，也是可以获得SR点数的，并且不会错过金钱与经验，因此还是推荐玩家以全灭敌人的方式过关。



## 第28话 魂の剑、超越せし者

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 将キャメニア・オ-カ的HP削减至36000以下 |
| 失败条件 | 1、ハガネ被击坠<br>2、アキミ被击坠<br>3、我方母舰被击坠（我方增援登场后） |
| SR条件 | 过关时NPC单位（スト-ク、サイリオン、レリオン）没有1机被击坠 |
| 可获得芯片 | ハチマキ |

**关卡要点**：开场アキミ便换上了新机体ス-パ-ソウルセイバ-，不过一开始只有ス-パ-ソウルセイバ-与ハガネ，此时还需要保护NPC单位不受敌人攻击，因此需要第1回合就奋不顾身冲进敌人堆里。由于NPC被命中的随机性较高，建议在每回合我方行动阶段开始时进行存档，方便NPC被击坠时进行读档。推荐让ス-パ-ソウルセイバ-第1回合便挂上加速、铁壁与必中冲进敌人中央，之后让ハガネ朝距离较远的敌人处移动。第2回合让战舰挂上铁壁冲进另一侧的敌人堆，ス-パ-ソウルセイバ-则继续与敌人周旋。第3回合我方援军便会赶来，此时可以借助精神"かく乱"来降低敌人的命中率，并且让大部队迅速接近并清理敌人。不过需要注意的是，我方的NPC会主动进攻，即便借助我方吸引仇恨以及降低敌人命中率的精神，也无法让NPC抵挡住BOSS的反击。因此建议利用第3、第4回合清理杂兵，第5回合便对BOSS进行猛攻，争取一回合内达成胜利条件。

## 第29话 希望の行方

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、将ラフトクランス的HP削减至19000以下 |
| | 2、击坠20台以上ガンジャールル以及ドナ・リュンビー |
| | 3、全灭敌人（第二阶段） |
| 失败条件 | 1、我方母舰被击坠 |
| | 2、カルヴィナ被击坠（第二阶段） |
| SR条件 | 3回合内全灭ラマリス、ラマリス・カーナ |
| 可获得芯片 | 无 |

**关卡要点：**本关为常规的推进战，想要获得SR的话，必须在一开始先不管两侧的敌人，首先对付正前方的ラマリス与ラマリス・カーナ，正常情况下3回合内将他们全灭并非难事。由于敌人的分布较为松散，建议我方也分开行动，利用增加移动速度与命回率的精神迅速清扫敌人。ラマリス・カーナ的位置比较靠后，并且在被击坠后仍然会分裂出杂兵，需要优先对付。解决完前方的敌人后就可以开始清扫侧面的杂兵与BOSS了。由于过关条件限制玩家只能击坠20台敌机，因此可以只对付BOSS以及BOSS周围的敌人，BOSS周围的杂兵机正好有20台，可以清理到只剩1台的状态，之后全力击坠BOSS。BOSS的HP不多，并且会在削减至19000以下时撤退，不过利用MB攻击可以轻松将其击坠。

达成胜利条件1或2后会进入本关的第2阶段，カルヴィナ会换乘ベルゼルート・ブリガンディ对付落荒而逃的BOSS与杂兵，此时的敌人已经处于半残状态，而ベルゼルート・ブリガンディ的实力很强，将这些敌人逐个击破即可过关。本关过后出现分支选项，选择"バラルの园遗地へ向かう"进入A路线，选择"月へ向かう"则会进入B路线。



## 第30话A 砂上の结界

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、全灭敌人 |
| | 2、迎来第8回合 |
| 失败条件 | 我方母舰被击坠 |
| SR条件 | ハガネ未被任何攻击打中 |
| 可获得芯片 | A-アダプター、高性能照准器 |

**关卡要点** 本关的敌人数量很多，但是十分弱，我方不用精神也能将它们碾压。初期的敌人位于正前方，会主动朝我方移动。正常情况下，我方部队向前推进并且击破距离最近的敌人，即可保证**ハガネ**的安全。但这其实是一个陷阱，当玩家击坠一定数量的敌机后，敌方增援便会在**ハガネ**的左右两侧不远处登场，倘若此时我方大部队已经远离**ハガネ**的话，想要回防是完全来不及的。因此，正确的打法应当为在第1回合便将我方部队横向铺开，在距离**ハガネ**前方不远处筑起防线，这样既可以防范正前方的敌人，也可以及时应对增援。敌方增援登场后，应当优先将增援部队全灭，之后就能安心地让大部队朝前推进了，顺利的话7回合内即可全灭敌人，注意最后排的敌人身上携带了芯片，千万不要错过。

## 第31话A 负念の金字塔（前篇）

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击坠デブデダビデ |
| 失败条件 | 我方母舰被击坠 |
| SR条件 | 6回合内击坠デブデダビデ |
| 可获得芯片 | T LINKセンサー |

**关卡要点：**本关终于需要和デブデダビデ进行正面决战，而除了デブデダビデ外，关卡中的杂兵数量也很多。デブデダビデ与我方大部队之间有一定的距离，而要取得本关的SR点数，就必须在6回合内将其击破，这就需要我方部队利用增加移动力的精神链路，在清理杂兵的同时，争取第4回合左右能够达到BOSS身边。左右两侧的杂兵距离BOSS较远，如果想要取得SR点数的话，推荐将这些杂兵忽视，并且在清理杂兵时注意EN的消耗，确保有足够的EN来对付BOSS。デブデダビデ的HP有14W，并且在低于8W时会回复至10W，其实际血量有16W，而其装甲也很厚，玩家必须频繁依靠合体技与MB攻击，才有希望在第6回合将其击破。需要注意的是，デブデダビデ拥有特殊技能"ラッキー"，及时我方使用了必中，攻击还是有可能被其躲开，因此在使用大招前一定要进行存档，以免发生意外。



## 第32话A 负念の金字塔（后篇）

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、コウタ到达指定地点 |
| | 2、将ラマリス・イーダ的HP削减至42000以下（胜利条件1达成后） |
| | 3、将クリスタルドラグーン的HP削减至22000以下（胜利条件1达成后） |
| | 4、全灭敌人（胜利条件2或3达成后） |
| 失败条件 | 1、コウタ被击坠 |
| | 2、ヒリュウ改被击坠 |
| SR条件 | 2回合内将クリスタルドラグーン的HP削减至88000以下后满足胜利条件1 |
| 可获得芯片 | メガジェネレーター、SPドリンク |

**关卡要点** 我方的初期位置离**クリスタルドラグーン**并不算远，建议将我方的强力机体配置在中央的位置，利用精神增加移动力后，第1回合即可赶到**クリスタルドラグーン**身边，**コウタ**则利用加速直接朝指定地点移动，中途还能顺便给予**クリスタルドラグーン**一些伤害。**クリスタルドラグーン**的HP为11W，想要取得本关的SR，玩家只需要在2回合内对其造成22000左右的伤害，之后再让**コウタ**移动到指定地点即可。

胜利条件1达成后，**ラマリス・イーダ**会带领杂兵出现。**ラマリス・イーダ**的HP很高，并且在低于42000后便会撤退，想要将其击坠较为困难。这里推荐优先清理杂兵，最后再将**クリスタルドラグーン**击坠过关，而杂兵的实力也十分强劲，并且很有可能使用分身来躲避攻击，建议在对付他们时尽量使用必中。**クリスタルドラグーン**会在HP低于22000时撤退，控制好血量用MB攻击即可轻松将其带走。

## 第33话A 草燃ゆる

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、セレーナ移动到指定地点 |
| | 2、迎来第3回合（胜利条件1达成后） |
| | 3、全灭敌人（胜利条件2达成后） |
| 失败条件 | 1、セレーナ被击坠 |
| | 2、我方全灭（胜利条件2达成后） |
| SR条件 | 3回合内达成胜利条件1 |
| 可获得芯片 | 无 |

**关卡要点：**本关是游戏中惟一能够使用セレーナ的关卡，不过玩家并没有时间来发挥她的实力。关卡开始后セレーナ与アルバーダ便处于被包围状态，而アルバーダ属于不受玩家控制的NPC单位。敌人的实力即为强劲，没有必要对他们进行攻击，玩家只需

要让セレーナ挂上集中朝指定地点移动即可，3回合内达到地点即可获得SR点数。值得一提的是，如果3回合前アルバーダ已经被敌人击坠的话，则会自动触发セレーナ撤退的剧情并且获得SR。

胜利条件1达成后会转移至第2张地图，此时セレーナ需要面对追击而来的BOSS，此时同样不需要与其作战，挂上“必闪”撑2回合即可触发剧情。剧情过后セレーナ便会被我方援军带走，之后敌方增援与我方大部队均会赶到，敌人的实力并不强，并且没有BOSS敌人，将他们全灭后即可过关。

## 第30话B 空间の支配者

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、将クストウエル・ブラキウム的HP削减到39000以下 |
| | 2、全灭除クストウエル・ブラキウム以外的敌机 |
| 失败条件 | 1、ラウル、フィオナ被击坠 |
| | 2、我方母舰被击坠 |
| SR条件 | 5回合以内击坠20架以上敌机 |
| 可获得芯片 | 高性能照准器、A-アダプター |

**关卡要点**：一开始除了**ラウル**、**フィオナ**外都不能行动，不过只要撑到第三回合限制就会解除，所以先让两人往大部队的方向移动。**クストウエル・ブラキウム**会抓住**ラウル**和**フィオナ**来打，可以让母舰为两人进行援护防御来拖住BOSS，其他机体则抓紧时间消灭杂兵，不过注意这关很多杂兵都在水里，海适应性不高的主力机体最好装上“**A-アダプター**”或“**スクリュ－モジュ－ル**”再出战。完成SR条件后是削减BOSS的HP还是全灭杂兵过关就看个人喜好了。

## 第31话B ヴォ-トとフェアリ

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 将キャノニオ・オ-カ的HP削减到36000以下 |
| 失败条件 | 1、我方母舰被击坠 |
| | 2、敌人邻接我方母舰 |
| | 3、アキミ被击坠 |
| SR条件 | 达成胜利条件前将レオニシス击坠（HP低于14000以下时撤退） |
| 可获得芯片 | T-LINKセンサ-、ハイブリッドア-マ- |

**关卡要点**：这关的SR条件难度很低，先打杂兵提升气力，等可以用强力武器后就配合精神“热血”解决レオニシス。接下来只要将ギャノニオ・オーガ削减到指定以下或击坠就可过关。

## 第32话B 皇家の真剑

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、迎来第三回合 |
| | 2、将ラフトクランズ・カロクアラ的HP削减到60000以下（第二阶段） |
| | 3、全灭除ラフトクランズ・カロクアラ以外的敌机（第二阶段） |
| 后半失败条件 | 1.ト-ヤ被击坠 |
| | 2.我方母舰被击坠（第二阶段） |
| SR条件 | 4回合我方行动阶段以内击坠25架以上敌机 |
| 可获得芯片 | メガジエネレ-タ-、SPドリンク |

**关卡要点**：这关分为两个部分，前半只要让男主角加上精神“必中”后攻击即可，将目标的HP削减到一定以下或者迎来第三回合就会触发剧情进入后半部分。

后半部分一开始同样是让男主角加了精神“必中”后迎敌，他的后继机很强，就算被围攻也不会有太大的问题。第三回合我方大部队登场后，主力单位要尽快和男主角合流一起歼敌，争取达成SR条件，完成后就可慢慢重整队伍收拾剩下的敌人。

## 第33话B コンフュ-ズ・ジ・エネミ-

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、全灭敌人 |
| | 2、全灭除ライグ・ゲイオス以外的敌人 |
| 失败条件 | 1、我方母舰被击坠 |
| | 2、敌人到达指点区域 |
| SR条件 | 5回合以内将オ-グバリュ-的HP削减到36000以下 |
| 可获得芯片 | 无 |

**关卡要点**：第二回合会追加失败条件2，注意部分敌人会以跑路优先，推荐在地图中央位置设下防线拦截。当消灭了一定数量的杂兵提升了气力后，就可以用大招配合精神招呼**オ－グバリュ－**，完成SR条件后全灭剩下的杂兵即可过关。

## 第34话 虚ろな魂

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、アリエイル与エントリヒ・ガイスト进行3回战斗 |
| | 2、迎来第4回合 |
| | 3、全灭敌人（敌方增援登场后） |
| 失败条件 | 1、アリエイル被击坠 |
| | 2、エントリヒ・ガイスト被击坠 |
| | 3、我方母舰被击坠 |
| SR条件 | 第3回合的我方行动阶段内全灭ラマリス |
| 可获得芯片 | スラスタ-モジュ-ル |

**关卡要点**：本关初期エントリヒ・ガイスト会带着一大群ラマリス在地图侧面登场，与我方相隔较远。由于SR条件要求在第3个我方行动阶段结束前全灭ラマリス，因此需要让我方大部队利用精神加速赶路，尽量把移动力较高的机体配置在离敌人较近的位置，争取第2回合即可展开进攻。需要注意的是，ラマリス的实力并不算强，但在我方行动阶段很可能采取回避的行动策略，我方要尽量使用必中、感应来提高命中率。获得SR后即可等到第4回合触发剧情，エントリヒ・ガイスト会撤退，而敌方增援则会在地图的另一侧登场，敌人的数量很多，所幸实力很弱，而且本关并没有BOSS，全灭杂兵后即可过关。

## 第35话 シャナ＝ミアの言叶

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、全灭ラフトクランズ・ファウネア以外的敌人 |
| | 2、将クストウエル・ブラキウム的HP削减至39000以下（敌方增援登场后） |
| 失败条件 | 1、我方母舰被击坠 |
| | 2、ラウル、フィオナ、ト-ヤ任一人被击坠 |
| SR条件 | 将ラフトクランズ・ファウネア的HP削减至36000以下并在同回合内达成胜利条件2 |
| 可获得芯片 | アポジモ-タ-、高性能レ-ダ- |

**关卡要点**：本关我方战舰将处于无法移动的状态，而初期敌人在距离我方较远的正前方。由于本关的SR条件并没有回合数限制，因此推荐让我方部队在战舰部队布阵，利用战舰的指挥官能力获得命中、回避加成。第3回合敌方行动阶段时，敌方增援会在我方战舰的两侧出现，如果玩家已经将部队部署在战舰两旁的话，此时就可以及时对付这些敌人，并且保护战舰的安全。本关需要在同回合内将2名BOSS的血量削减至一定程度，不过以我方目前的实力，在同一回合内同时击坠这2名BOSS也不成问题。可以优先清理杂兵提升气力，之后将2名BOSS引到大部队附近，然后将他们的HP削减至限制血量左右，之后分别用MB攻击配合精神与合体攻击将他们击坠。



## 第36话 引き付け合う者达

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、迎来第4回合 |
| | 2、全灭敌人（我方增援登场后） |
| 失败条件 | 1、任一我方机体被击坠 |
| | 2、我方母舰被击坠（我方增援登场后） |
| | 3、イング或ヴィレッタ被击坠（我方增援登场后） |
| SR条件 | 3回合内击坠12台以上敌机 |
| 可获得芯片 | バイオセンサ−、ス−パ−リペアキット |

**关卡要点**：本关一开始只有イング与リョウト二人，由于本关的SR条件需要凭借2人获得，所以如果玩家之前没怎么练过他们的话，建议在关卡开始前对他们的机体进行改造，并且配备强力芯片。推荐将エクスバイン换装为拥有ALL武器且擅长远程作战的ガンナ−装。开场后让イング与リョウト合流，并利用集中、强袭迅速冲进敌人堆，之后便可以利用ALL武器反击来对付敌人。第2回合以磨血为主，第3回合即可将敌人小队逐一击破。获得本关的SR后便会触发剧情，敌我双方的增援均会赶来，此时可以让イング、リョウト与大部队汇合，之后再慢慢清扫敌人。本关有2名BOSS，HP均为96000左右，并且均会逃跑，而玩家只需要将其中的キャリコ的HP削减至19000以下即可过关。不过想要将他们全都击坠也并非难事，利用MB攻击集火输出便可。



## 第37话 静死からの归还

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、全灭敌人 |
| | 2、将ゼイドラム的HP削减至34000以下（增援登场后） |
| 失败条件 | 我方母舰被击坠 |
| SR条件 | 击坠ゼイドラム，ゼイドラム会在HP低于34000时撤退 |
| 可获得芯片 | マインドブラスト、ねじりハチマキ |

**关卡要点** 本关敌人的数量很多，实力也十分强劲，建议玩家不要冒然进攻，尽量让我方机体处于指挥官技能的范围内，以便获得命中、回避加成。初期的2名BOSS敌人会在之后撤退，因此不必管他们。消灭一定数量的敌人后，敌我双方的增援都会登场，此时可以优先让我方大部队与地图右上角的我方增援汇合，并且清理剩下的杂兵。BOSS的HP高达17W，并且拥有使受到伤害变为0.8倍的技能"ガ−ド"，不过该技能要气力在130以上时才会发动。建议在对付BOSS前可以利用"脱力"使其气力降低至130以下，之后再用大招全力输出，最后记得将其血量控制在34000左右，再利用MB攻击将其击坠，以便获得本关的SR点数。

## 第38话 7分间の撤退战

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、迎来第4回合 |
| | 2、7回合内ハガネ与ヒリュウ改到达指定地点（第4回合后） |
| 失败条件 | 1、我方母舰被击坠 |
| | 2、アキミ被击坠 |
| | 3、7回合内未达成胜利条件2（第4回合后） |
| SR条件 | アキミ与ギャノニア・オ−ガ战斗后生存，アキミ为副驾驶时无法获得该SR点数 |
| 可获得芯片 | SSPドリンク、メガジエネレ−タ− |

**关卡要点**：本关的敌人数量并不少，并且由于有回合限制，建议开场便让我方大部队迅速向前推进。SR条件意外简单，让アキミ与地图最上方的ギャノニア・オ−ガ战斗一次，确保アキミ没有被击坠即可即可获得。第4回合后会触发剧情，ハガネ与ヒリュウ改会朝地图下侧的指定地点移动，并且不受玩家控制，此时玩家要确保两艘战舰的移动不受杂兵的阻扰，并且限制回合数内尽可能地清理敌人，推荐利用MAP武器。ギャノニア・オ−ガ会在HP低于48000时撤退，另一名BOSS会在HP低于35000时撤退，实力足够的玩家可以考虑利用MB攻击将他们击坠。



## 第39话 捧げられた负念体

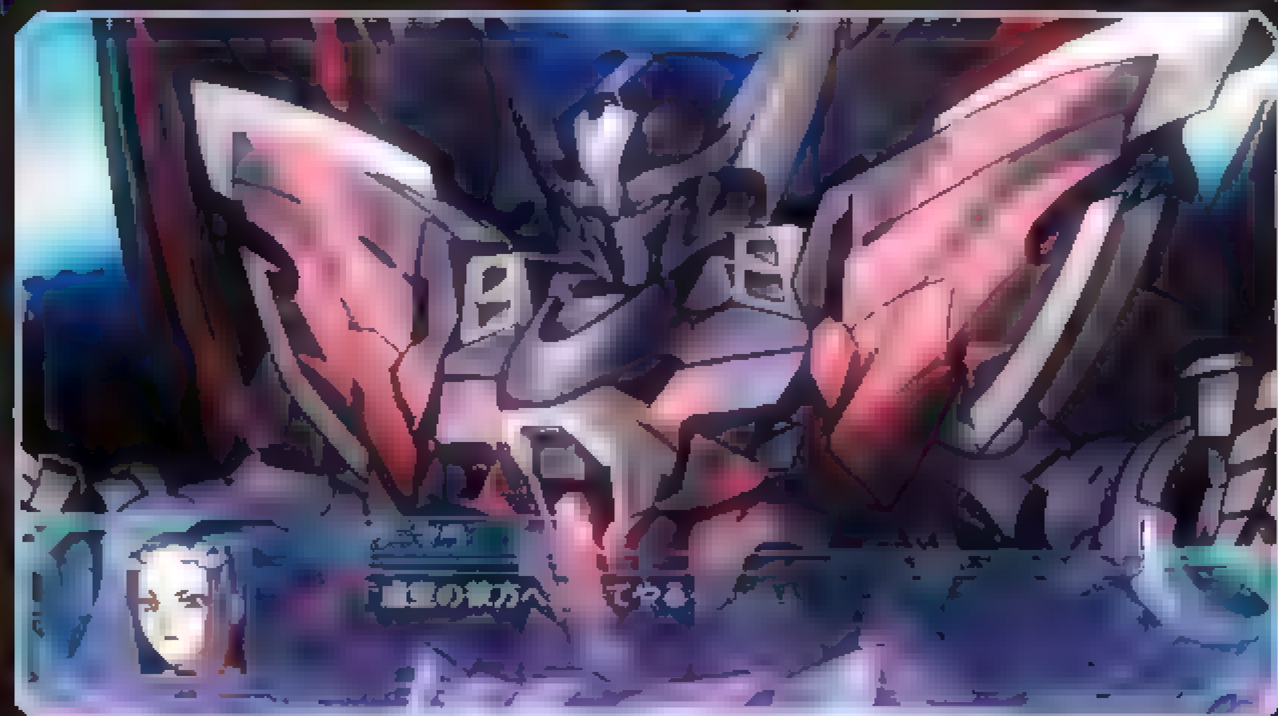
| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、将クリスタルドラグ−ン的HP削减至106000以下 |
| | 2、全灭ラマリス（敌方增援登场后） |
| 失败条件 | 我方母舰被击坠 |
| SR条件 | 2回合内将クリスタルドラグ−ン的HP削减至106000以下 |
| 可获得芯片 | メガブ−スタ−、ギガジェネレ−タ− |

**关卡要点** 一开始的敌人只有**クリスタルドラグ−ン**一个，其HP在15W左右。想要获得本关的SR，就必须在2回合内给予BOSS近5W的伤害。因此建议在出击准备时，将我方最为强力的机体配置在地图右侧，开场不需要吝惜精神，借助加速、强袭快速赶到BOSS处，必要时也可以利用气合等精神增加气力，确保用5台机体以内的战力达成SR条件。距离BOSS较远的我方机体由于无法对BOSS造成有效伤害，因此可以在第1回合就朝地图的其他方向分散移动，为之后的战斗作准备。

达成SR条件后便会触发剧情，大批**ラマリス**作为增援登场，而这些敌人在2回合后便会撤退。由于敌人身上携带着不错的芯片，此时需要利用我方未行动过的战力迅速接近这些敌人，争取在撤退前尽可能地击坠它们。

## 第40话 死线上のハガネ

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 6回合内ハガネ到达指定地点 |
| 失败条件 | 1、6回合内未达成胜利条件 |
| | 2、ハガネ被击坠 |
| SR条件 | 全灭ギャノニア・オ−ガ以外的敌人 |
| 可获得芯片 | 高性能スラスタ−、ソ−ラ−パネル |

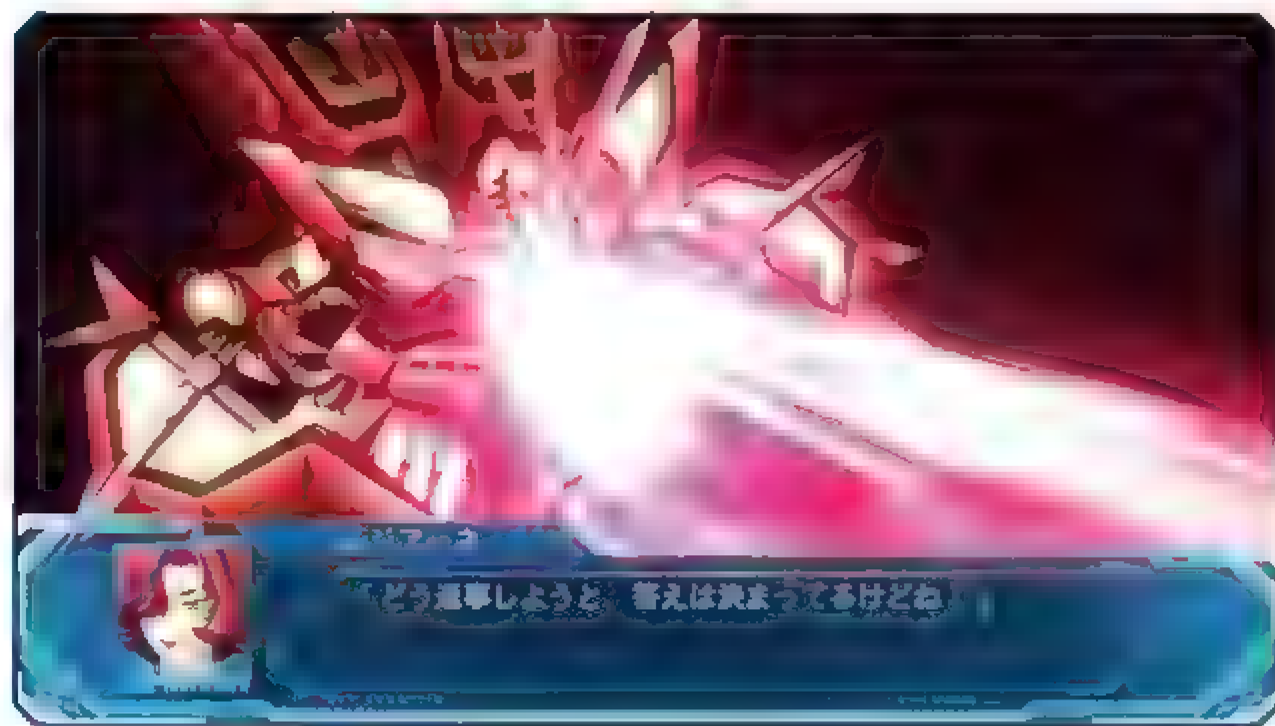


关卡要点：本关需要在6回合内达成，而对于ハガネ来说，要在6回合内移动到指定地点并非难事，即便不利用加速也能轻松达成。不过ハガネ前进的道路上敌人十分密集，而且指定地点恰好是BOSS所在地，因此并不推荐让ハガネ一开始就冲得太前，否则很容易成为敌人的集火目标。可以让我方大部队与战舰一起推进，注意让移动力较高的部队分散开来以对付两侧的敌人，推进速度较快的话，想要在6回合内全灭杂兵并非难事。ギャノニア・オーガ的HP虽然很多，但没有什么特殊防御能力，其身上携带着不错的芯片，并且不会逃跑。如果已经将杂兵全灭了的话，玩家也可以考虑将其击坠。全灭敌人后，让ハガネ移动到指定地点即可过关。

## 第41话 血の旋风

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 失败条件 | ハガネ被击坠 |
| SR条件 | 第4回合的我方行动阶段内击坠ギャノビア（ビルゴ－） |
| 可获得芯片 | T-LINKセンサ－、ハイパ－ジャマ－ |

关卡要点 本关一开始就有很多敌人，不过前排的杂兵纯粹是给我方增长气力用的。SR的获得条件为第4回合的我方行动阶段内击坠**ビルゴ**－驾驶的**ギャノビア**，目标的位置在距我方不远处的中央，我方部队需要3个回合才能接近他。**ビルゴ**－驾驶机体的HP为10500，想要一回合内击坠并非难事，因此不建议在对付他时使用精神。本关会有敌方增援出现在地图上侧，这批敌人也需要玩家全灭，因此在对付初期敌人时需要尽量节省资源。**ギャノニア・ブラガ**周围有一批HP在40000左右的**ギャノビア**，这些敌人均拥有伤害极高的ALL武器，建议优先解决掉地图上方的增援后再来对付他们。在对付**ギャノビア**时，可以适当使用降低敌方命中率的精神，并争取在2回合内将其全灭。清理掉杂兵后，HP只有14W的**ギャノニア・ブラガ**，不过其会在HP低于30000后撤退，尽量用MB攻击将其击坠吧。



## 第42话 白光のゲ-トキ-パ-

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击坠アラウンザ－“フロラ－ガ” |
| 失败条件 | ハガネ被击坠 |
| SR条件 | 15回合内全灭アラウンザ－“フロラ－ガ”以外的敌人 |
| 可获得芯片 | 高性能レ－ダ－、S-アダプタ－ |

关卡要点：本关是极为漫长的持久战，因此在战前需要做好充分的准备。ギャノニア・ブラガ位于初期敌人的前排中央，其周围均是HP在40000左右的ギャノビア，而HP较少的敌人均分布在两侧，因此建议先清理两侧的敌人以积攒气力，之后再对付ギャノビア。击坠一定数量的敌人后，バラン＝シュナイル会率领一批敌人出现在地图下侧。增援的敌人会主动进攻，バラン＝シュナイル更是拥有每回合使我方随机4台机体的HP变为一半的特殊能力，应当优先解决。不过バラン＝シュナイル的HP高达22W，在对付她时可以适当用一些精神，以确保能够在2回合内将其集火击坠。在清理完杂兵之后，再将ギャノニア・ブラガ清理掉即可，不过其HP只有14W，推荐在对付她时保留实力。完成以上步骤正常只需要10回合，因此本关的SR可以轻松到手。

获得SR后即可对付本关的最后一个BOSSアラウンザ－“フロラ－ガ”，他并不会主动出击，因此在对付他之前，可以让我方全员回战舰进行补给。アラウンザ－“フロラ－ガ”的HP为32W，不过并没有HP回复能力，其回避能力也较差，仅仅是血厚而已。不过他每回合拥有2次行动，而且能够使用大范围、高伤害的地图炮，因此不推荐与其打持久战。可以让我方主力依靠“觉醒”“再动”“热血”等精神在1回合内持续对其输出，我方角色精神充足的话，有机会一回合将其击坠。



## 第43话 剑、交わる时

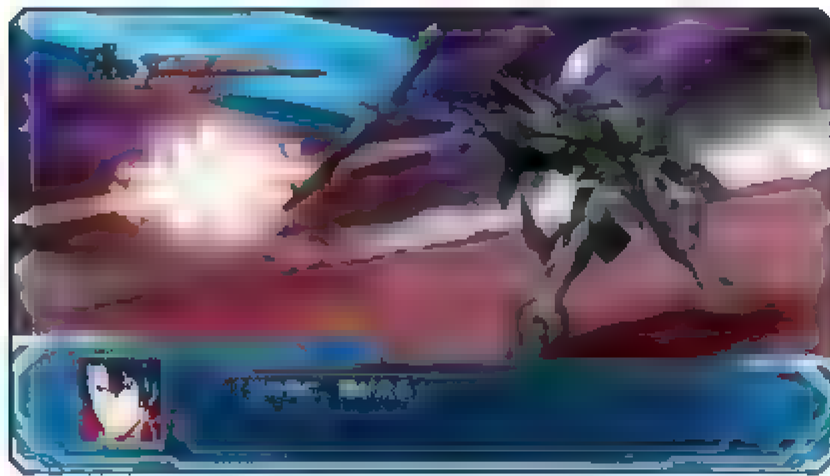
| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击坠ラフトクランズ・ファウネア |
| 失败条件 | 1、ハガネ被击坠<br>2、ト－ヤ被击坠 |
| SR条件 | 7回合内击坠ラフトクランズ・ファウネア |
| 可获得芯片 | アポジモ－タ－、Z・O・ア－マ－ |

关卡要点：相比起上一关，本关的长度要短很多，难度也要低一些。本关的目标敌人为ラフトクランズ・ファウネア位于我方较远的地方，由于本关没有其他增援，因此玩家开场便可以使用精神来赶路，争取7回合内赶到BOSS身边并将其击坠，以获得本关的SR。由于本关的敌人分布较为松散，因此可以让大部队一边清理中央的敌人一边朝BOSS移动，而移动力较高的部队则前去清理两侧的杂兵。ラフトクランズ・ファウネア的身旁会有2支杂兵部队，它们会为ラフトクランズ・ファウネア提供援护防御，因此一定要优先清除。ラフトクランズ・ファウネア的HP只有13W，并且能力也不算强，我方主力一回合便能解决。

## 第44话 冷たい世界（前篇）

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击坠クストウエル・ブラキウム |
| 失败条件 | ハガネ被击坠 |
| SR条件 | 4回合内击坠40台以上敌机 |
| 可获得芯片 | ねじりハチマキ、メガジェネレ－タ－ |

关卡要点：本关的地图虽然蜿蜒曲折，但实际可供我方移动的路线只有一条。SR条件是一大难点，敌人的杂兵是按批次分布，除了第一批敌人有16机外，中途的敌人每批均为8机，而不同批次的敌人相隔一定距离。如果想要获得本关的SR，则必须在4回合内击破4批敌人，如果不借助特殊手段是无法达成的。这里推荐让拥有连续行动的的角色分别驾驶拥有强力ALL武器的机体组队，在第一回合便利用精神将气力提升至120，使得连续



样才有机会在第4回合获得SR。当我方部队推进到**クストウエル・ブラキウム**面前时便会触发剧情，**アル＝ヴァン**会驾驶**ラフトクランズ・アウルン**加入我方。之后行动能够发动，之后再借助加速、强袭进入敌人堆中击破一支小队，之后再次连续行动继续向前推进，之后的几回合便让该小队来对付后面的2批敌人，我方大部队则慢慢清扫前2批敌人，这的战斗十分轻松，**クストウエル・ブラキウム**的HP只有十余万，根本经不住我方大部队的集火输出。不过在击坠BOSS之前，可以先把其身边的杂兵也顺便清理干净。

## 第45话 冷たい世界（后篇）

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、击坠ラフトクランズ・カロクアラ<br>2、击坠ズィー＝ガディン（敌方增援登场后） |
| 失败条件 | 1、ハガネ被击坠<br>2、トーヤ被击坠 |
| SR条件 | 6回合内击坠ラフトクランズ・カロクアラ |
| 可获得芯片 | 高性能电子头脑 |

关卡要点：初期的杂兵数量较多，ラフトクランズ・カロクアラ与我方之间的距离并不算远，而SR条件的6回合限制也比较宽裕，玩家可以让大部队步步为营地向前推进，没必要冲得太快，顺利的话第4回合即可接近ラフトクランズ・カロクアラ。需要注意的是，ラフトクランズ・カロクアラ周围会有4队杂兵，他们会为ラフトクランズ・カロクアラ提供援护防御，需要优先击破。ラフトクランズ・カロクアラ的HP为17W，算不上很多，玩家完全可以不依靠精神，花费2回合时间将其击破，不过他的HP被削减至一半时会触发剧情，并且会对自己使用“必中、必闪、集中、铁壁”，此时可以先不用主力进攻，等待其精神效果消失后再集火将其击坠。

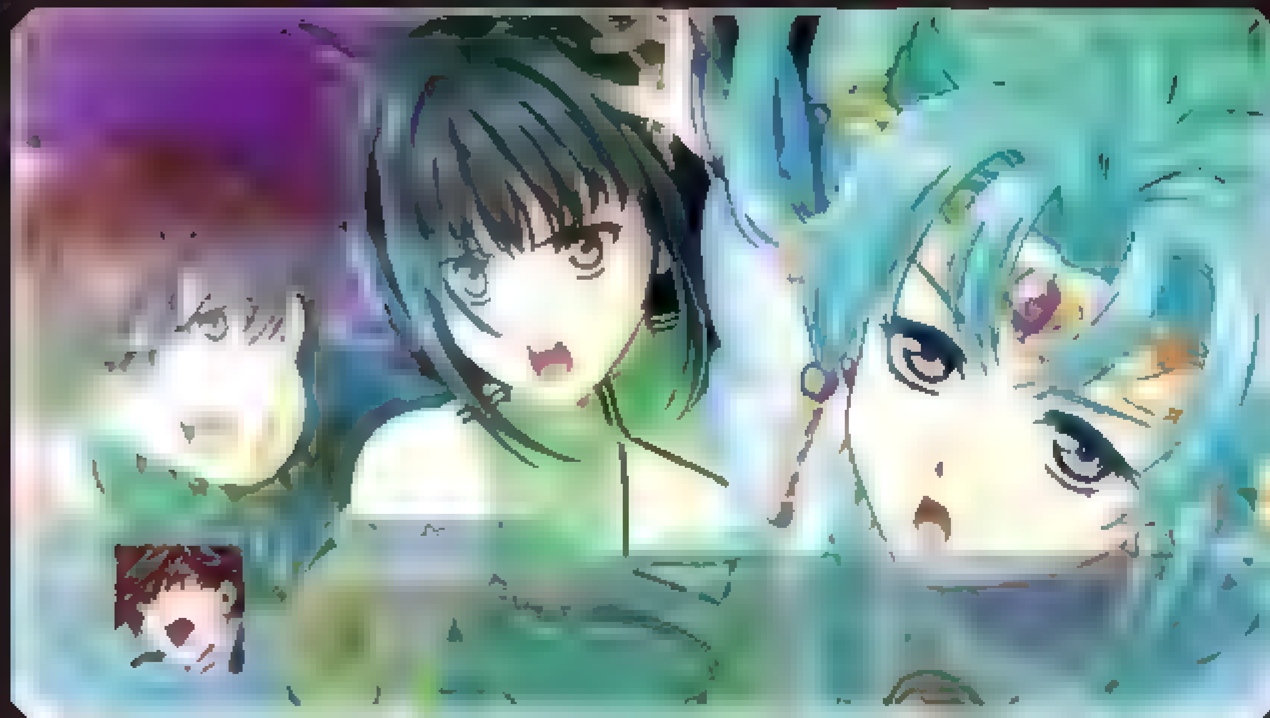
ラフトクランズ・カロクアラ被击坠后，ズィー＝ガディン会带领一批杂兵登场。此时推荐玩家先把杂兵清理干净，之后让部队回战舰进行补给，再与ズィー＝ガディン决战。ズィー＝ガディン是十分强力的BOSS，其HP为37W，带有2回行动，带有强力的地图炮，并且具备减伤以及回避攻击的特殊能力，射程也长达12，对于我方是很大的威胁。建议玩家在2回合内将ズィー＝ガディン击坠，以免陷入被ズィー＝ガディン的地图炮不断消耗的苦境。此时可以不用吝惜精神，多利用MB攻击与合体攻击对BOSS进行输出。如果感觉输出不足的话，还可以用觉醒、再动来使我方主力获得多次行动的机会，确保能够与其速战速决。需要注意的是，当ズィー＝ガディン的HP被削减至75%、50%以及25%时，他都会使用“必中、必闪、集中、铁壁”，此时需要用辅助机体对其进攻，消耗掉其精神效果，以免浪费火力。




## 第46话 魔城、现る

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击坠クリスタルドラグーン |
| 失败条件 | 我方母舰被击坠 |
| SR条件 | 5回合内全灭ラマリス、ラマリス・カーナ |
| 可获得芯片 | 高性能スラスター、ギガジェネレーター |

关卡要点：作为最终战前的过渡关，本关的难度并不高。敌人除了有ラマリス・カーナ外还有其他杂兵，但是想要获得SR的话，只需要击坠所有的ラマリス・カーナ，以及它们分裂出的ラマリス。本关中敌人会有2次增援，均为当敌人被击坠一定数量后，在クリスタルドラグーン身边出现的一批杂兵，不过这些敌人的实力也不强，完全是给我方送钱和经验的。不过想要在5回合内获得SR点数的话，还是需要让拥有连续行动的机体利用加速等精神快速接近最后排的ラマリス・カーナ，并且尽快将它们击坠。获得SR点数后即可开始对付クリスタルドラグーン，クリスタルドラグーン的HP并不高，并且本关并不会有其他增援BOSS，因此可以毫不吝惜精神与其速战速决。



## 最终话 二柱の斗神

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、全灭エントリヒ・ガイスト、スカルナイト、デブデダビデ以外的敌人<br>2、击坠XN-L（第8回合后） |
| 失败条件 | 1、我方母舰被击坠<br>2、トーヤ、コウタ任一人被击坠<br>3、エントリヒ・ガイスト被击坠 |
| SR条件 | 无 |
| 可获得芯片 | 无 |

关卡要点 一开始的敌人为**エントリヒ・ガイスト**、**スカルナイト**、**デブデダビデ**以及数个**ラマリス・イーダ**，其中3名BOSS并不是击坠目标。由于需要提升队伍的气力，玩家可以兵分两路来对付时空门周围离玩家较近的**ラマリス・イーダ**。**ラマリス・イーダ**的实力并不强，不过其攻击附带精神禁止效果，建议在指挥官技能的范围内进攻，以防止敌人的攻击命中。值得一提的是，每个**ラマリス・イーダ**被击坠后会分裂出数个**ラマリス・カーナ**，而每个**ラマリス・カーナ**被击坠后仍会分裂出数个**ラマリス**。因此推荐玩家把每个**ラマリス・イーダ**分裂出的生物解决后再来对付下一个。当玩家整体队伍的气力达到上限后，即可停止对杂兵的进攻，因为只需等到第8回合，便会触发最终BOSS现身的剧情，之后只需击破最终BOSS即可通关。

作为最终BOSS的XN-L出现后，**エントリヒ・ガイスト**、**デブデダビデ**都会因为剧情被解决，而**スカルナイト**则会加入我方成为战力，地图上具有威胁的敌人只剩XN-L一个。XN-L的HP高达42W，并且每回合能够回复10%的HP。战斗方面，XN-L不仅拥有强力的MAP武器，其招式大多为威力高、射程远的ALL武器，不用精神很难躲避，而且其攻击还会带有精神禁止效果，

使得受到攻击的机体一回合内无法使用精神。BOSS一回合能够行动3次，而且在HP被削减至70%、50%、30%时，均会为自己使用“必中”、“觉醒”、“信念”，此时他便会拥有每回合4回行动的能力。其缺陷在于没有特殊防御技能，回避能力也很弱，在对付他时不需要依靠直击和必中，能够节省一些精神。推荐玩家先将部队集中在时空门外，让大招射程远的机体挂上“必闪”、“热血”或“魂”对其进行缓慢消耗，其他机体则保留实力，当触发其使用精神的剧情后便结束回合。此时BOSS很有可能对着我方一台机体连续攻击，此时可以考虑进行防御或直接牺牲该机体。重复以上步骤至XN-L触发最后一次使用精神的剧情后，在其精神消失的我方回合即可让大部队来对其进行猛攻。此时可以不必吝惜精神，让大招射程近的机体将其包围进行集火输出，精神使用方面以热血、觉醒、再动为主，不需要使用保命技能，让SP全部用来最大化伤害。如果阵型安排妥当的话，在缺乏SP或中了精神禁止效果时也可以利用MB攻击进行输出，争取一回合内将其击坠。

## 继承与多周目游戏

在通关之后，玩家可以读取通关存档来进行多周目游戏。多周目游戏将能按照一定比例继承玩家上一周目获得的资金、PP、击坠数以及AP，2周目能够继承50%，3周目为75%，四周目为100%。不过强化芯片与技能插件是无法继承，建议在通关前将没用的芯片与插件全部换成金钱与AP，从而最大化多周目游戏的收益。

除了继承以外，多周目游戏还会解锁新的游戏模式。二周目通关时能够解锁EX困难模式，该模式下机体与武器将无法被改造，驾驶员也无法进行养成，并且无法购入技能插件，敌人均会默认多段改造，游戏难度也会锁定为HARD。而当玩家通关了三周目后，特殊模式便会解锁，该模式下所有机体均能进行15段改造，并且在游戏初期便能获得所有类型的强化芯片各一种以及一部分换装武器。

# 奖杯相关

## 综述

本作的奖杯设计与《第2次机战OG》十分相似，除了特殊条件的奖杯有所不同外，其他奖杯依旧沿用了传统思路。想要获得本作的白金奖杯，玩家至少需要通关3遍游戏，第一遍为普通模式或新手模式，第二遍为EX困难模式，第三遍为特殊模式，并且在这3遍游戏的过程中完成全部分支关卡并且获得全部SR点数。推荐一周目优先完成单分支全关卡的SR点数收集，二周目挑战EX困难模式，三周目再对剩余分支以及SR进行补完，并且补齐特殊条件的奖杯。

### 奖杯列表

| 杯种 | 名称 | 解锁条件 |
|---|---|---|
| 白金 | OGMD大师 | 获得所有奖杯 |
| 金杯 | EX困难模式过关 | 以EX困难模式通过游戏 |
| 金杯 | 特别模式过关 | 以特别模式通过游戏 |
| 金杯 | 钻研派 | 不计游戏模式，通过游戏3次 |
| 金杯 | 获得所有SR点数 | 获得所有关卡的SR点数 |
| 金杯 | 击坠数1000达成！ | 我方全体击坠敌人1000台以上 |
| 银杯 | 剧情蒐集完成 | 显示关卡分支图上的所有关卡 |
| 银杯 | 游戏过关 | 通过游戏 |
| 银杯 | Only One Crush | 在一次战斗内，<br>给予一台敌机10万以上的伤害 |
| 银杯 | 击坠王 | 任一我方驾驶员击坠数达200以上 |
| 银杯 | 常有的事 | 通过战斗将一名敌人的HP减至个位数 |
| 银杯 | 怒涛进击 | 一回合内，使用合体攻击10次以上 |
| 银杯 | 换装武器蒐集完成 | 收集所有换装武器（53种） |
| 银杯 | 新生PTX小队 | 伊鲁姆、谅斗、琉、英格全员等级升至50以上 |
| 银杯 | 击坠数500！ | 我方全体击坠敌人500架以上 |
| 铜杯 | 新手上路 | 通过指导教学关卡 |
| 铜杯 | 实战 | 通过最初的关卡 |
| 铜杯 | 获得SR点数 | 初次获得SR点数 |
| 铜杯 | 休息时刻 | 观看中断对话 |
| 铜杯 | 完全改造 | 将任一机体完全改造 |
| 铜杯 | 王牌驾驶员 | 将任一我方驾驶员成为王牌驾驶员<br>（击坠数50以上） |

### 奖杯列表

| 杯种 | 名称 | 解锁条件 |
|---|---|---|
| 铜杯 | 一骑当千 | 在一关内，<br>任一我方驾驶员击坠敌机15架以上 |
| 铜杯 | 一网打尽！？ | 用MAP武器一次攻击10台以上敌机 |
| 铜杯 | 风火轮 | 一次移动16格以上 |
| 铜杯 | 丧失战意 | 将敌方驾驶员气力降到50 |
| 铜杯 | 不走运 | 使用精神指令“幸运”并战斗后，<br>敌方全员生还 |
| 铜杯 | 没电了 | 让我方机体的EN归0 |
| 铜杯 | 这就是真正的双机单位 | 将同样名称的机体在地图上组成双机单位 |
| 铜杯 | 纽约式换弹 | 让任一机体装备2个相同换装武器出击，<br>并使用该武器进行战斗 |
| 铜杯 | 极限爆发 | 初次使用MB攻击 |
| 铜杯 | 贯穿，比他更快 | 用反击摧毁敌方单位 |
| 铜杯 | 菁英舰长的风格 | 让银十一次击坠敌人2架以上 |
| 铜杯 | 赤月姐弟奋战 | 秋水与光珠击坠数合计达100以上 |
| 铜杯 | 和乐融融 | 让统夜跟克薇娜两人，将卡堤雅、堤妮亚、梅露亚各自设为副驾驶员并通过关卡 |
| 铜杯 | 别爱上我喔? | 让哈肯对女性驾驶员（主驾驶员）<br>进行支援防御 |
| 铜杯 | 最强姐妹 | 让拉米亚搭乘亡灵·哈肯出击并且击坠敌人 |
| 铜杯 | 击坠数100 | 我方全体击坠敌人100架以上 |



# INSIDE

2010 年的《LIMBO》向世人展示了独立游戏的魅力，很多玩家都是通过此作才开始关注独立游戏。如今《LIMBO》制作组又为玩家带来了一款全新的作品：《Inside》。本作在主机平台为 Xbox One 独占，游戏秉承了《LIMBO》的风格，没有任何文字来交代剧情，因此尽管游戏支持中文，但并没有什么意义。本作甫一推出，就获得了全球媒体的一致好评，绝对是今年最优秀的游戏之一。

文 纱迦　美编 Juxi

| Inside | Playdead | 平台动作 |
|---|---|---|
| XOne 2016年6月29日 | 本地1人 | 对应年龄：17岁以上 |

## 说明

《Inside》的操作十分简单，A 为跳跃，X/B 为动作。游戏中绝大部分机关都需要按住 X/B 键后配合左摇杆来发动，因此本文不再对操作进行说明。

游戏一共有 67 个检查点，在游戏中按 MENU 键暂停，然后选择“载入”，即可选择从任意检查点开始游戏。由于游戏中并没有关、章的设定，因此攻略就以检查点为序进行介绍。

本作的全成就十分简单，只要破坏全部 14 个球状物体即可，甚至都不需要通关。不过我们仍强烈推荐玩家玩到最后。在有攻略的情况下，全成就＋通关大约需要 5 小时左右。下文就不再列出成就列表了。

## 检查点 1

一路前行，遇到卡车上下来人时稍微躲避一会儿。

## 检查点 2

耐心等待两个打手电的人完全走远再前进，然后按住 X 或 B 键推倒并拖动箱子状物体，爬上去跳过墙。之后把箱子推下斜坡，当成垫脚石前进。

## 检查点 3

滑下斜坡后来到水中，走一半时后面有狗追上来，全力往前，在悬崖处大跳，即可抓住藤蔓躲开狗的追杀。

## 检查点 4

往前走一阵子，后面有巡逻车打着探照灯追过来，走下高台后马上往左躲起来，就可以避免被发现。

## 检查点 5

看到停下来的巡逻车时，这里只能往前冲，后面会有人追过来，一路往前时要注意跳起躲避地上的树枝。前面有第 2 辆巡逻车，这里需要等一下再冲出去，不然会被乱枪打死。再往前会有狗追过来，继续前进不要停顿，最后跳到水中即可得救。

## 检查点 6

入水后先浮起来呼吸一下，然后往左边潜水，会来到一个山洞。这里会看到一个球，推倒木桩后靠近球按住 X 或 B 键往外拔，即算完成第 1 个收集，同时解除成就：浑水悠悠。

返回入水处往右，会看到巡逻车停在远方的桥上，这里需要用潜水来躲避探照灯的照射，如果被照中就会被麻醉枪打中。

## 检查点 7

翻过公路进入玉米地，这里的地上有一处隐藏入口，建议玩家按住 X 或 B 键一直往右，这样在来到入口处会自动停下来。这时把盖子往上翻就可以打开入口，进去之后往左，能找到第 2 个球，破坏之后可解锁成就：野地调查

## 检查点 8

出了玉米地，前面是农庄，路上会有很多小鸡跟着你。来到农庄后发现门被关了，利用门前的绳子来到二楼，然后下楼往左，打开门让小鸡们进来。前面的高墙无法上去，你需要把梁上的箱子推下来。这里有一个开关和一台鼓风机。首先把鼓风机发动起来，然后带着小鸡来到高墙下，之后快速往左来到开关前，等小鸡们来到入风口时扳动开关，这样小鸡们就会被鼓风机吸入并吹到梁上，从而将箱子撞下来，这样就可以爬上高墙了。

**TIPS** 目前本作中文版成就的翻译略有问题，有几个成就的说明和实际解除的交换了，但不影响玩家正常全成就。未来官方有可能修正这一问题，届时玩家仍可正常使用本攻略，但部分成就的名称会有所不同。

## 检查点 9

来到屋顶，利用下面装满死猪的小车来个信仰之跃。平安落地后，把小车往左边推到尽头，然后爬上去，按住 X 或 B 键会发现有一块木板可以扳下来。之后进入屋内，利用绳子来到左边的房梁上，再往左就会看到第 3 个球，破坏之后解除成就：呼噜噜

之后把死猪小车往右推，继续往前。

## 检查点 10

一路往右爬过铁丝网，没有解谜和敌人。

## 检查点 11

往前会有一头猪突然翻身复活，被猪撞到没什么事，不过会在地上挣扎一会儿。利用这头猪把墙壁撞开，进入室内，然后诱使其一头撞晕在右侧墙上。之后先把猪身上的虫给拔了，然后拖着猪来到中央吊着的一个花洒形状的机关下。踩着猪用头塞进花洒机关里，你会发现原来这是一个可以控制附近 NPC 的精神装置。先让两个 NPC 抬住门，然后控制另外两个 NPC 也来帮忙，就可以把小门打开。这样让 4 个 NPC 一起把前面的柜子往左拉，就会出现新的道路。抬起前面的卷闸门，发现室外已是雨过天晴。

## 检查点 12

一直往前会看到从上方垂下来的铁链。把右边的小车往右推到尽头，就可以从铁链爬上去了。上去之后把窗户往上抬，就可以通过此处。

## 检查点 13

这里首先会看到一群鸟，往前会看到地板上有铺设的木板，而上方有个保险箱，只要把箱子设法推下来砸破木板，就会出现密室。爬上前方的梯子，在二楼先推动水泥板改变方向，然后利用二楼左边的机关把水泥板吊上去，这样就可以通过水泥板来到三楼左边。

## 检查点 14

在三楼左边就有之前看到的那个保险箱。不过注意将箱子推下去之后垫脚的木板也会垮掉，因此要提前往回跳才能避免摔死。之后就可以从被砸出来的洞里进入密室了。

## 检查点 15

进入密室后，打开左边的通风口，里面有第 4 个球，破坏之后解除成就：挠着脑后

往右会看到地上有个机关，同时还有精神装置。机关是用来开启小门的，然后你需要让两个 NPC 同时踩上两处机关，才能令前面的大门打开。只要把小门关上然后调整距离，不难实现这一点。往前，爬上楼梯，来到室外。



## 检查点 16

很快会来到一个大斜坡前，这里有一个反着的 C 字招牌，地上还有一个 R 字招牌。从斜坡滑下去，跳起抓住右边的水管，然后往左跳到梯子上。一路往下就会找到第 5 个球，破坏之后解除成就：朦胧过楼

从水管往上爬是主线的路，前面注意一下别摔死就可以了。

## 检查点 17

扳掉几块木板后进入室内。把铁梯子改变一下方向，就可以爬上去了。

## 检查点 18

前面会看到远处有个巨大的机器人，同时还有个开关。把开关拉下来，机器人就会启动并开始搜索。这里需要先在机器人关闭的情况下把前方电梯的门抬起来，之后再拉下开关，利用柱子躲开搜索，伺机冲进电梯往上。

## 检查点 19

这时主人公不幸掉到了一群 NPC 的队伍中，旁边有机器时刻监视，为今之计就是和 NPC 们保持同样的动作，他们走你就走，他们停你就停。进入黄色区域后，NPC 会做出跳跃和转身的动作，你也要与其保持一致。来到最后队伍转弯的地方时会遇到狗，这时再装就没有意义了，赶紧拔腿就跑，跳过去就可以逃出生天。

往前会有狗继续追过来，不过这狗十分之笨，不会上下台阶。因此可以利用台阶与其周旋，最后顺利跳到前方的精神装置上。

## 检查点 20

用 NPC 把车推到小平台的上方，然后换主人公下去把木箱推到右边地上的机关上，这样门就会打开，然后继续控制 NPC 右行。下一个地方，需要让 NPC 跳到上方的精神装置处，这样会出现第 2 个 NPC。让第 2 个 NPC 踩中上方平台地上的机关，然后让第 1 个 NPC 把车推过门。之后会看到地上有巨大的入口，不过是封闭的，让 NPC 扳动开关，等入口开启后，主人公就可以果断往下掉了。注意时机不对的话主人公会摔死或夹死。

## 检查点 21

水下左边有一个红色的拉杆，拉出来之后会出现一块浮板，利用它就可以爬上右边的高台。

## 检查点 22

前面的房间里有个开关，是用来控制水位的。首先按下开关排水，这样就能来到户外。户外也有一个控制水位的开关，先打开开关放水，之后潜水按下开关排水，利用水位下降的时间迅速来到右边的高台，就可以进入右边房间找到一块浮板。把浮板拖回来，这样涨水之后就有落脚之处了。放水之后爬上铁链，即可通过此处。

## 检查点 23

这里又需要躲避探照灯。在躲避的空隙中，转动把手把上方的笼子放下来，最后跳跃通过。前方还有探照灯，你需要快速拉开地上的入口躲进去。进去之后一路往下即可。

## 检查点 24

在地下会遇到狗的追杀。有趣的是狗会游泳却不会潜水，因此将狗诱至水域的最左边，然后潜水躲开快速右行就能通过。

再往前会在铁丝网处遇到 3 只狗，前面的门需要扳开 3 根木条才能通过。利用狗不能爬铁丝网的弱点打一个时间差，注意每次的时间最多只够扳开 1 根木条。另外狗虽不会爬铁丝网，但会跳起咬人，因此高度不能过低。

## 检查点 25 26

在保安室前需要暂时躲避一下，会有人开着潜水艇过来。等两个人都进了保安室，就可以偷走潜水艇了。

## 检查点 27

操作潜水艇时，左摇杆＋长按 A 键可以使用冲撞，用来破坏或移动一些物体。来到广阔的深水区后，右下方有墙壁透过光来，这里可以撞开前进。

## 检查点 28

前方尽管可以把墙壁撞得千疮百孔，但已无路可走。这时需要来到水面上，换主人公肉身从被撞开的缝隙里游过去。之后从右边尽头的绳子往上爬，上去之后往右，会看到一个开关。打开开关之后会出现不少滚筒，需要赶紧往左跳入水中躲避。

## 检查点 29

躲过之后往滚筒出现的方向走，会看到一个黄色的方块。这是游戏独有的蒸气箱，爬上去按住 X 或 B 键往上拉可以发动，一定时间后箱子就会往上飞。利用它来到左边的高台上，一路往左，最后利用绳子荡到一个有机关的房间里。开动之后大门就会打开，这样就可以坐潜水艇利用斜 45 度角的冲撞通过了。

## 检查点 30

通过大门之后往右下前进，撞开一扇门，之后继续往下，会看到和收集品有关的黄色电线。撞开堵在下方通道口的物体，继续往下，之后往左，就会看到第 6 个球。要想破坏这个球，首先需要控制 NPC，让他站在潜水艇上。然后主人公开着潜水艇来到精神装置正下方，往上使用冲撞，就可以把 NPC 送到精神装置上，这时就能控制第 2 个 NPC。之后控制第 2 个 NPC 去破坏球即可，解除成就：基层人脉

回到正途，首先把潜水艇停到右边关闭的门前，然后换主人公出来，潜水按下开关排水，这样就可以通过右边的大门了。

## 检查点 31

撞开大门后，前面会遇到深海人类，这种敌人攻击性极强，如果被其靠近，就算是潜水艇也会被破坏。好在它非常畏光，因此适时用探照灯照射可以防止它的靠近。这样边照边前进，通过大门后撞击上方的机关，就可以将其关在门外了。完成这一步骤后，会发现上方有可以撞开的木板，撞开之后一路往上出水，然后往左边前进。在左边尽头会发现一截楼梯，用潜水艇反复撞击楼梯旁的弧形物体，就可以撞出一个小平台。换主人公爬上去，就会发现第 7 个球，破坏之后解除成就：如诗如画

## 检查点 32 33 34

往右爬上沙滩，就可以告别潜水艇了。推门而入，落地后会发现铁门后有一个 NPC。一路往右走到尽头，扳动这里的开关，会出现巨大的电子屏显示 19。这里我们需要找齐 20 个人（含主人公）站到这个机关上。

首先坐电梯来到下层，然后转动机关继续往下。一路往右，通过潜水来到最右边，然后从上方利用绳子往左荡，取得上方的精神装置。不过由于体重关系，精神装置变成了主人公的帽子，这时 NPC 就会跟着玩家一起行动了，这里首先能找到 5 个 NPC。让 NPC 们把主人公扔上梯子，这样就可以转动机关放他们上来。汇合之后先往左，把车厢推到上方缺口处，然后让 NPC 把玩家扔上绳子。主人公从缺口来到车厢上，然后推回左边，就可以来到新的区域。

从新的区域一路往左，途中会经过一处木板堆成的台阶，可以抓住木板爬上去。左边尽头，推开木箱，发动蒸汽箱，然后用木箱垫在蒸汽箱下，这样就有足够的高度能够放下上方笼子中的 3 名 NPC。之后原路返回，在木板台阶处众人合力可以扳开木条，里面是隐藏区域。路上的火把一定要拿上，这样可以驱赶狗群。走到尽头是第 8 个球，破坏之后解除成就：压轴大戏

返回正途，与之前的 NPC 会合，这时已经有 8 名 NPC 了。坐电梯来到上层，先往右，利用众 NPC 之力将主人公抛至右边平台。里面有一个死去的 NPC，把他拖到外面扔下去。之后往左，把装有 NPC 的铁笼子推下去。

坐电梯回到中层，往左走，路上与刚才铁笼子里的 3 名 NPC 会合。一直往左，来到最初看到的那个铁门。抬起铁门后有 1 个 NPC 加入。继续往左，让 NPC 们把主人公扔上有开关的高台，扳动开关让装有最后 3 个 NPC 的小车利用惯性冲下来，这样 NPC 就齐了。来到中层右边，所有人站上机关（包括死掉的那名），大门就会打开。

## 检查点 35 36 37

这个环节需要玩家利用各种机关及障碍物来躲避大炮的冲击波，对动作性要求较高，没有什么解谜要素。

## 检查点 38

坐上电梯后突然再次遭受大炮的冲击波，电梯落水后需尽快从中脱出。不过好在这个环节主人公特别能闭气，冲上右边的房间入口即可得救。

## 检查点 39

利用蒸汽箱来到上层开关，扳动开关将大门开至最大，然后快速利用绳子荡过去。

## 检查点 40

利用两个蒸汽箱和伸缩的木板，来到最上层，然后落入水中。

## 检查点 41

落水后就会遭到之前遇到的水下人追杀，一旦被靠近就是被秒的下场，不过只要离开水面就没有问题。从最高处往下跳，利用下坠的冲力，可以快速过门来到另一侧。

## 检查点 42

爬上铁链后打开开关，然后来到铁链最下方吸引水下人，待其靠近后再往上爬，这样就能把它吸引到左边。之后快速往右潜水通过，并记得按开关关门隔绝。

## 检查点 43

从水面上的平台前进即可。

## 检查点 44

推开一扇圆形的门后会落水，水下人又追了过来。快速爬上前方的平台，往前会看到一个入水口。打开之后下水引诱水下人靠近，之后迅速起身往落水的方向走，往左潜水后能找到第 9 个球，破坏后解除成就：办公室

之后回归正途，这里需要先下潜打开开关开门，之后去另一侧把水下人吸引走。然后再次下潜用开关关门，同时快速游入门内，这样就能把水下人隔在门外了。

### 检查点 45

进门后潜水到另一侧，爬上链子后发生剧情，主人公获得了水下呼吸的能力。

### 检查点 46

可以控制主人公后，往右游出一座写字楼似的建筑，然后往下再往左，会看到一扇门。这个门上有两处可以扳动的机关，开门后一直往左，就能找到第 10 个球。破坏后解除成就：反思者

### 检查点 47

进入一扇螺旋门后，前面有螺丝桨，需要抓住天花板上的把手才能幸免于难。第二处把手会被乱飞，游上去就是正道。

### 检查点 48

上岸后，前方有大探照灯，需要转动机关来遮挡灯光。把平台转到机关的正上方，这时先不要往右，直接往左走，来到深水区后马上下潜，会看到下方有一个门，潜水进去之后能看到第 11 个球，破坏后解除成就：分毫不差。注意必须要将平台转到此角度才行。

破坏完球之后回到机关处，把机关转到最右边，就可以过去了。

### 检查点 49 50

首先一个大跳跳入下方的圆形通道中，然后从水里爬起来。往前走会看到很多柱子。从地上的洞往下掉，来到下层右边的尽头。这里需要发动蒸汽箱，然后开机关用伸出来的木板将蒸汽箱击飞，这样就可以把蒸汽箱往左运了。梯子处可以利用地形，斜方向发动蒸汽箱弹过去。来到另一处机关后，先发动蒸汽箱，然后开机关，就可以把蒸汽箱留在上层。

然后从跳下来的地方游上去，重新来到很多柱子的地方。把蒸汽箱运到右边的开关下方，发动蒸汽箱再打开开关，前方的平台就会下降。这时再次发动蒸汽箱，先打开开关再往上升的平台上跳，就可以来到隐藏区域，找到第 12 个球，破坏后解除成就：羊群心理

至于主线的玩法，是把运上来的蒸汽箱和左边地上的蒸汽箱堆在一起，利用两次喷射把主人公弹到上方的水域里。

### 检查点 51

进水后把上方物体两边的水密门拉开，然后从中间进去，来到岸上。

### 检查点 52

爬楼梯上去，先到左边拖一个箱子，途中会有人进来，赶紧躲到箱子后。之后把箱子拖到有机关的房间，这里可以任意调整水位。首先把箱子运到左边高台上，然后调整水位至正好能令右边大门打开的最低高度，这样就可以踩着箱子直接游过去了。

### 检查点 53

进门后往下潜，这里要先等下方的敌人走后再着陆。之后把左边的开关往上推，就会出现很多 NPC 跟着你。让 NPC 们把你往开关上扔，从而降下水位。之后往右走上楼梯，让 NPC 们把你扔上水中。往右游到开关上方往下落，经过开关时瞬间打开，就可以开启右边的门。

### 检查点 54

让 NPC 把你扔过深坑，这样继续往前的话 NPC 们就会落到深坑，这时再往下走就不会被摔死了。绕一圈之后，从下方开电梯回来。然后往左走，NPC 们会从上方跳下来。这时往电梯里走，利用电梯把 NPC 们分成两群，电梯里一群，电梯顶上一群。这时来到原本深坑右边的房间，会看到一根绳子垂下来。注意如果走到绳子正下方的话，因为视角问题是看不见的。让跟着你的 NPC 把你往绳子上扔，然后一路往上爬。上去之后往左，会看到第 13 个球在空中，让电梯顶上的那群 NPC 把你扔上去，破坏之后解除成就：舒心喘息

### 检查点 55

在 NPC 的帮助下一直往右。

### 检查点 56

进入一座大楼，很快来到了当年 E3 公布过的场景。一群人围着观察什么东西。推着小车爬上一旁的楼梯，然后顺着绳子往上，之后一直往右。

### 检查点 57

很快会看到一个长长的梯子。这里往上爬，很快就会看到一个巨大的圆球。进去之后虽然什么都看不到，但实际上最后一个球就在这里。破坏之后解除成就：深不可测

至此全成就解除。

回到长梯处，一直往下，最后跳入水泵中。

### 检查点 58

首先把水泵在水里左右两边的两个把手破坏掉。之后关掉水泵，然后再开启，利用水泵启动的时间迅速来到最下方拉住机关。等水泵门打开之后就可以松手，水泵会迅速把主人公吸进去。

### 检查点 59 60 61 62

这下就知道之前一群人围观什么了。把中央那个怪物身上的东西一个个都拔掉，就会发生剧情。之后把左边玻璃窗上的设备拔掉，一路尽情破坏，难度不大。偶尔还是要利用到箱子、柱子等道具。

### 检查点 63

需要用空中接力把带火的箱子运走，然后投入上方的设备中才能开门。

### 检查点 64

把左边的小车拖出来，然后抓住上方的控制台进行摆荡，即可扯下对面的门。

### 检查点 65

此状态下玩家不能发动蒸汽箱，不过只要把箱子给人类，他们会帮你完成这一动作。然后把箱子往上砸中天上机关即可开门。

### 检查点 66

站在中央，很快下方的洞口就会打开。掉下去之后，右下方的墙壁可以扳开。

### 检查点 67

一路往右即可迎来最后的结局。

## 隐藏结局

当玩家完成全收集并通关后，选择检查点 7，进入玉米地的隐藏入口，右边有一个把手，快速依次输入“上上右左右右右 上上上右左左左”，门就会开启。走到尽头然后拔掉两个东西，就会迎来隐藏结局。指令的原理是两处隐藏要素的背景音乐，当玩家输入指令时会听到音乐，观看过一次隐藏结局后，再次来此输入指令则没有音乐，可能是要重新完成一次全收集。






本作被视作《洛克人》的精神续作，大部分系统和初代《洛克人》类似，品质也有所保证。不过游戏的白金/全成就难度极高，白金/成就党们要慎重开坑。

本文对应游戏版本：1.01
注：本文操作按键以PS4版为准。

文 勗星团
美编 心の永恒

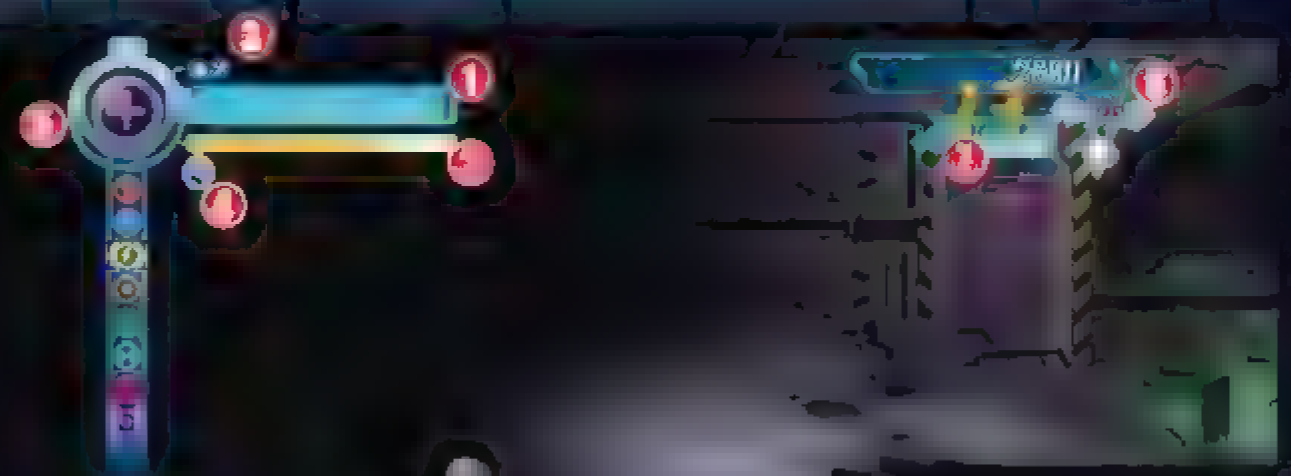
| 神威9号 | Comcept | 动作 |
|---|---|---|
| 多机种 | Mighty No.9 | 中文版 |
| | 2016年6月21日 本地1人、在线2人 适应年龄：12岁以上 | |

# 系统介绍

## 基本操作

| 作用 | PS3/PS4 | XOne/X360 | WiiU |
|---|---|---|---|
| 选择选项 角色移动 | 方向键/左摇杆 | 方向键/左摇杆 | 方向键/左摇杆 |
| 攻击 | □ | X | X |
| 跳跃 | × | A | A |
| 变形 | △ | Y | Y |
| 冲刺吸收 | R1 | RB | RB |
| 后跳射击 | R2+□ | RT+X | ZR+X |
| 后跳 | R2+× | RT+A | ZR+A |
| 形态选择 | L1/L2 | LB/LT | L/ZL |
| 使用AcXel | 触摸板 | View/Back | Select |
| 快捷变形1 | ○ | B | B |
| 快捷变形2 | L3 | 右摇杆↑ | 右摇杆↑ |
| 快捷变形3 | R3 | 右摇杆↓ | 右摇杆↓ |
| 暂停菜单 | Option | Menu/Start | Start |

## 游戏画面



1.生命值 2.攻击能量槽 3.生命数 4.AcXel图标
5.形态变换列表 6.总得分 7.连击数

## 冲刺吸收

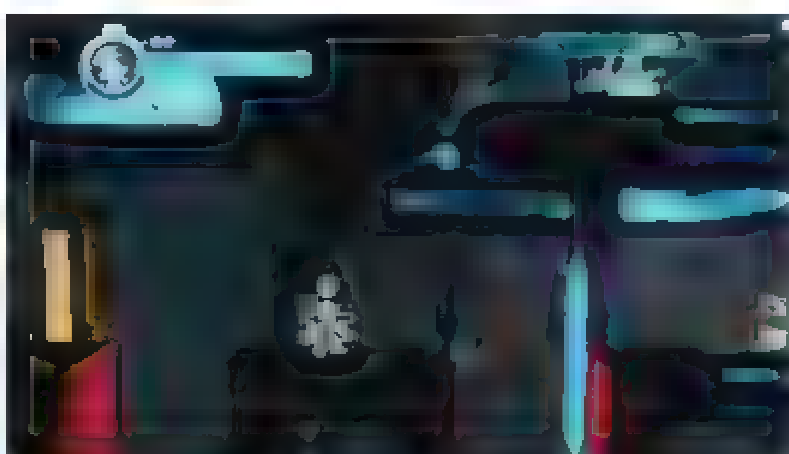
游戏的核心系统，按下R1即可进行冲刺，满足某些条件后对敌人冲刺可以将其吸收。Beck在空中可以连续冲刺，次数不限，运用好这个特点可以越过重重敌人实现快速过关。另外在地面时按↓+R1可以进行贴地冲刺，能越过部分机关和BOSS的攻击；在空中按↓+R1则为垂直向下的冲刺吸收。

## AcXel效果&得分

给予敌人一定伤害时，敌人会变弱，陷入“打破稳定”的状态，此时敌人身上会出现红、黄、绿或蓝四种颜色，靠近它并冲刺即可将其吸收，根据敌人身上的颜色差异，Beck能在一定时间内得到不同的AcXel增强效果；吸收

红色的敌人会增加攻击力，并给普通形态的子弹附加贯通效果；吸收黄色敌人能增加防御力；吸收绿色敌人能增加移动速度；吸收蓝色敌人则能给 AcXel Ⅱ 充能。

每次吸收敌人均可得分，同时会显示吸收率。敌人陷入打破稳定状态的时间越短，吸收率就越高。若连续达成 100% 的吸收率还会形成连击（Combo），在关卡结束时能得到额外的奖励分数。如果想保持连击数，就不要吸收已陷入打破稳定状态过久的敌人。



## AcXel

角色自带的补给道具，只能充满后使用，相当于《洛克人》里的 E 罐。AcXel 共有两个，在关卡中按 Option 即可使用。第一个只能通过吸收蓝色的敌人补充，一次补 10%，第二个只能从支援机器人处获得。由于死亡后不会继承 AcXel，所以需要用的时候千万不要吝啬。

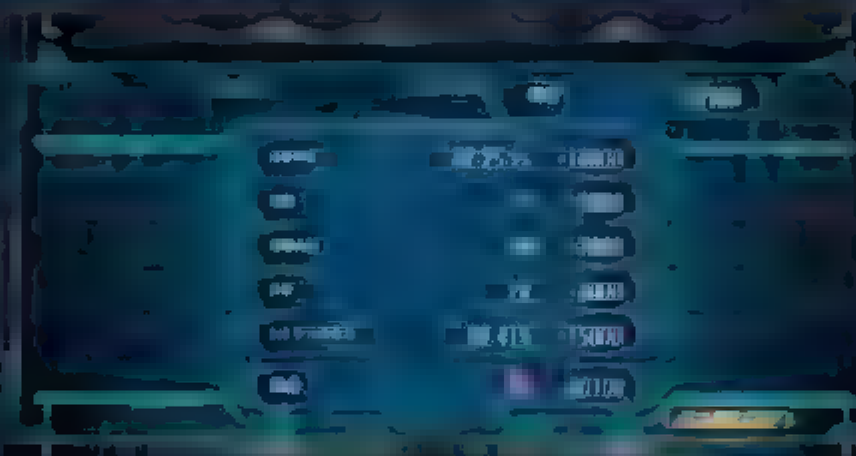
## 技术奖励

在一次冲刺中连续吸收多个敌人，或在关卡、BOSS 战中达成某些条件时，就会出现技术奖励的提示，这意味着能获得更多的得分。

连续吸收多个敌人的倍率还会根据吸收敌人的个数提升，具体倍率会显示在奖励提示中。关卡中的技术奖励往往在于迅速通过地点（Sprinter）或发现隐藏道路（Amazing），在一些定点杂兵战或中 BOSS 战里也会根据杀敌数或时间获得出色通过（Nice Clear）和快速通过（Quick Clear）的评价。BOSS 战时则会根据玩家的吸收时机给出干得漂亮（Fine Play）的评价。

## 关卡评价

关卡结束时，系统会根据玩家在游戏内的得分和表现给出总得分，在予以 S、A、B、C、D 这 5 个评价。如果想得到高分，尽可能击破敌人并快速吸收是必需的。



## 变形

每次打败 Mighty 系 BOSS，Beck 都会得到新的变形能力，变形成对应的形态后能使出 BOSS 的招式，这些招式不仅能让过关变得更加便利，还能对特定的 BOSS 产生克制效果，让 BOSS 战变得更加轻松。想要变形时，先按 L1 或 L2 选择形态，再按△键变身，变身后再次按下△键回到普通形态。变身后 Beck 的生命槽下面会出现攻击能量槽，此时一切攻击行动都需要消耗它才能进行。成功吸收敌人也能补充大量的攻击能量槽，除此之外攻击能量槽会随着时间徐徐回复。另外在游戏选项里，还能对应各种形态设置快捷键进行快捷变形，这样就不用总是翻看列表选择常用的形态了。



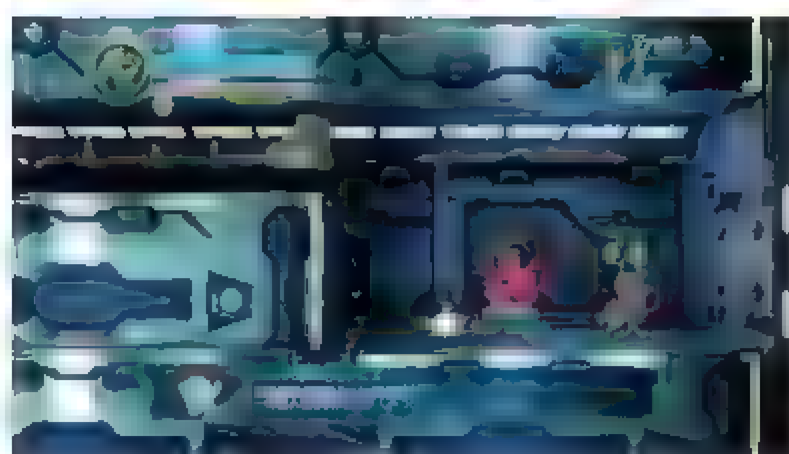

## 难度

开始时的游戏难度默认为“普通”，通关后重新开始游戏即可选择“普通”、“困难”、“超级困难”和“极其困难”四个难度。

困难难度下，生命数默认为 2，敌人的行动速度翻倍，部分杂兵受到攻击不再产生硬直。不过开场就可以使用所有变形能力；超级困难难度在前者的基础上，不再出现复活核心；极其困难就是所谓的“一击死”模式。

## 关卡要素

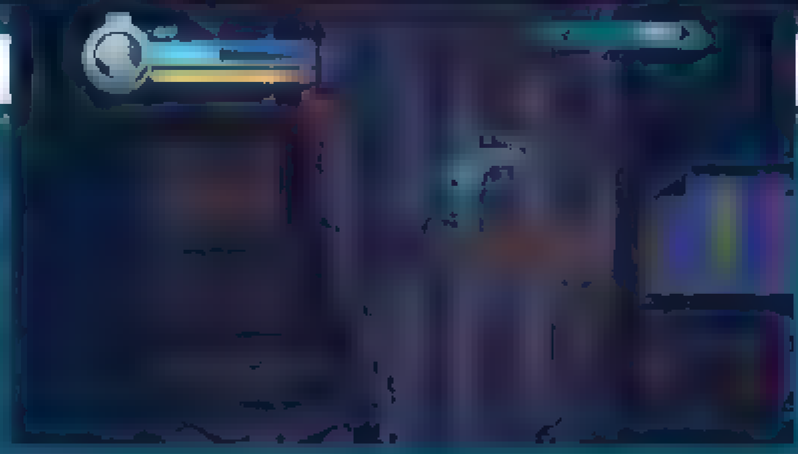
### ◆支援机器人



在游戏选项中打开了“支援项目”的话，在关卡的固定地点就有几率出现支援机器人，它会为 Beck 带来各种补给道具。另外，随着死亡的次数增加（重新开始也不会重置），支援机器人给的补给道具会越来越丰富。

### ◆陷阱

有时在关卡里会见到布满着紫色电流的机关，这些机关都是一击致死的，要尽量远离。



### ◆道具

在关卡中经常能见到用于补给的道具，对攻关有着不小的帮助。不过这些道具只会在固定地点出现，并不会从敌人身上掉落。下面以表格的形式列出这些道具的信息。

| 道具图 | 名称 | 备注 |
|---|---|---|
| | 回复Xel | 分为小、中、大三种，回复量依次增加 |
| ① ② ③ | 增强Xel | 只能在支援机器人处获得。1：增加攻击力；2：增加移动速度；3：增加防御力 |
| | 复活核心 | 关卡中只能获得1次 |
| | 生命能量罐 | 只能在支援机器人处获得。补充AcXel Ⅱ |

### ◆同伴支援



打败 Mighty 系 BOSS 后，它们就会出现在其他特定的关卡中帮助 Beck（选关时出现“建议”一项），令关卡难度稍微降低。顺带一提，它们出现的关卡正好对应 Beck 变身武器与该关卡 BOSS 的克制关系。

### ◆BOSS 战

每当 BOSS 承受一定的伤害，也会和杂兵一样陷入打破稳定状态，此时吸收即可削减其生命值，若放任不管的话生命值会逐渐恢复，导致前功尽弃。所以要牢牢把握住吸收的机会，看到 BOSS 准备离开自己的攻击范围时就要及时停手，免得在这个时候把它打破稳定。



### ◆其他角色

除了 Beck 外，游戏中还可以使用 Call 和 Ray 两名角色。Call 只能在特定关卡使用，不会变形和吸收，能力比起 Beck 差了一大截，不过可以蹲下、缓慢降落和释放屏障。屏障可以弹开部分敌人的子弹，但只能通过更换背包来补充能源。



Ray 是 DLC 角色，下载 DLC 后在选关界面的最后出现关卡“弗米利恩驱逐舰”，完成后即可解锁 Ray 的使用权。在选关时按方向键↑就能换人。不过 Ray 的攻关进度不与 Beck 同步，要重头打起，但也能获得 Mighty 系 BOSS 的武器。Ray 的冲刺具有攻击和吸收判定，一般的杂兵只要用冲刺就能直接吸收，另外普通攻击也具有高伤害和吸收效果。不过在这简单粗暴的能力下却要背负着生命值快速减少的副作用，是一个用于追求高速通关的角色。吸收敌人只能回复生命值槽的红色部分，因敌人而损失的生命值只能用过回复道具补充。

## 挑战

随着一周目的流程推进逐个开启，可以选择游戏标题菜单的“额外模式”一项直接进行，内容与存档的难度无关。挑战分为单人、合作、挑战头目和线上竞速战四种。单人挑战需要在有限的条件内完成挑战内容；合作则需要联网，两人分别使用 Beck 和 Call 协力过关；挑战头目就是 BOSS RUSH，生命值会一直继承，补给道具仅有两个 AcXel；线上竞速战则会按照自己的设定来匹配其他玩家对战。



## 成就

游戏自带成就列表，Xbox 版的成就和游戏内成就完全一致。

# 关卡攻略

注：由于全奖杯 / 全成就与全评价有关，所以攻略会在关卡攻略中列出触发评价的位置和方法（Quick Clear 和 Nice Clear 除外）

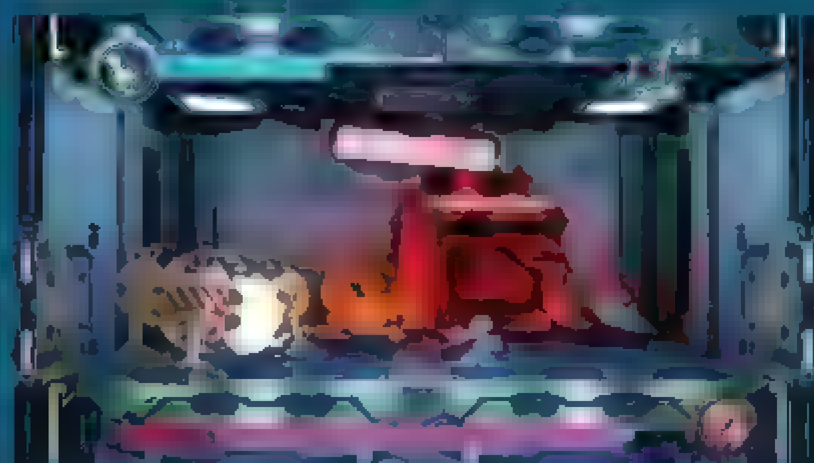
## 城市

### ◆关卡要点

因为是教学关卡，所以难度不大。

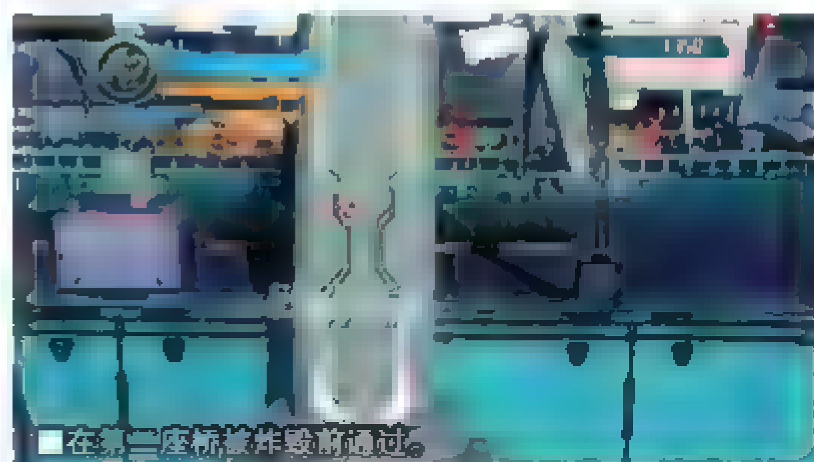
### ◆BOSS 战

BOSS 的攻击方式非常单调，除了收起四肢冲撞外，其余全是站桩攻击。一边移动一边射击是主要打法，冲撞可以直接跳起冲刺避开，但注意它的喷水攻击能让天花板掉落，在它们掉落前用冲刺离开即可。



### ◆评价要求

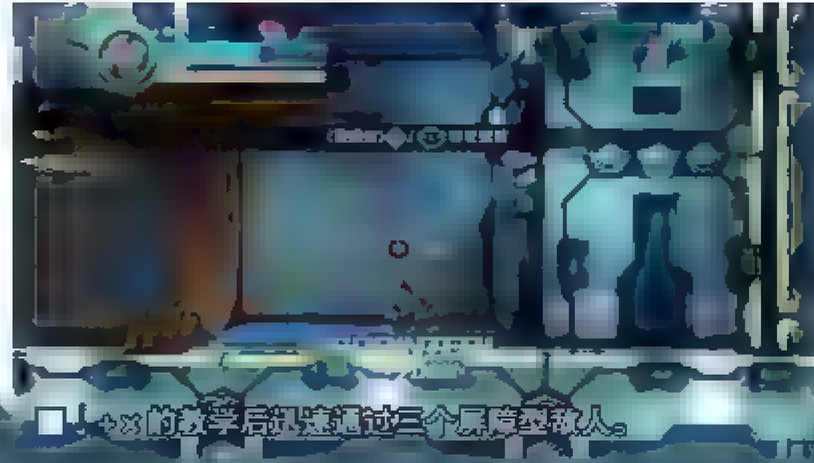
●Sprinter



在第二座桥被炸毁前通过。



从桥底快速爬梯子回到桥上。



↓+×的教学后迅速通过三个屏障型敌人。

●Fine Play

1 把 BOSS 丢出的飞空炸弹全部清掉。

2 在 BOSS 使用冲撞时吸收。

## 石油平台

### ◆关卡要点



关卡内的大多数地板铺了石油，走上去会滑，碰到火还会永久燃烧，所以要尽量少用带火的武器。



关卡内的白色平台一旦掉落就永久消失，最好一口气通过。



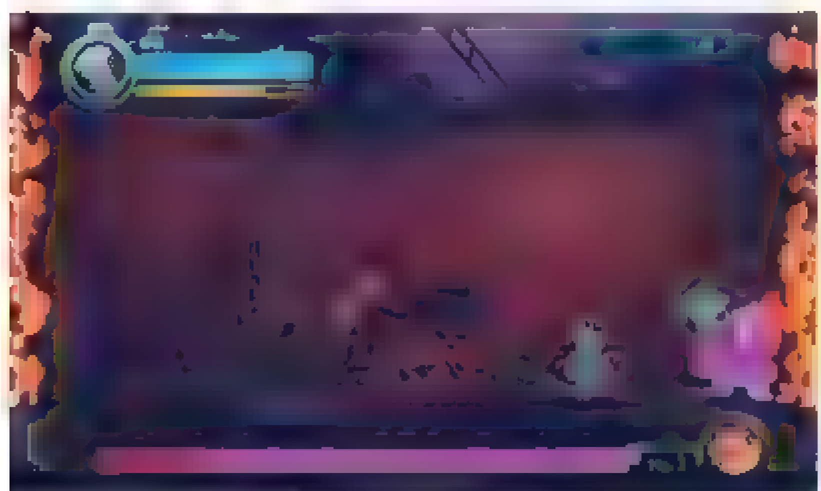
被中后期的烟囱喷到会直接毙命，要谨慎行动。



最后的天降火球的场景，不想被火球干扰的话最好先打 Mighty No.6 或 No.4，用螺旋桨能力或冲撞能力安全通过这里。

## ◆BOSS 战

BOSS 的攻击方式只有三种，都是在场景两侧跑动的招式，可以根据起跑前的动作判断具体内容。两手举起为飞扑，在它跳起时迅速往它背后冲刺一段距离即可多开；单手撑地则为直线冲刺，跳起冲刺就能回避；双拳对碰则会跑到玩家附近释放大爆炸，看到这个动作后要把它引到场地中间，并在其释放爆炸前用冲刺跑出攻击范围。对墙边的 BOSS 使用 Mighty No.6 的螺旋桨能力，可以让其迅速被打破稳定。



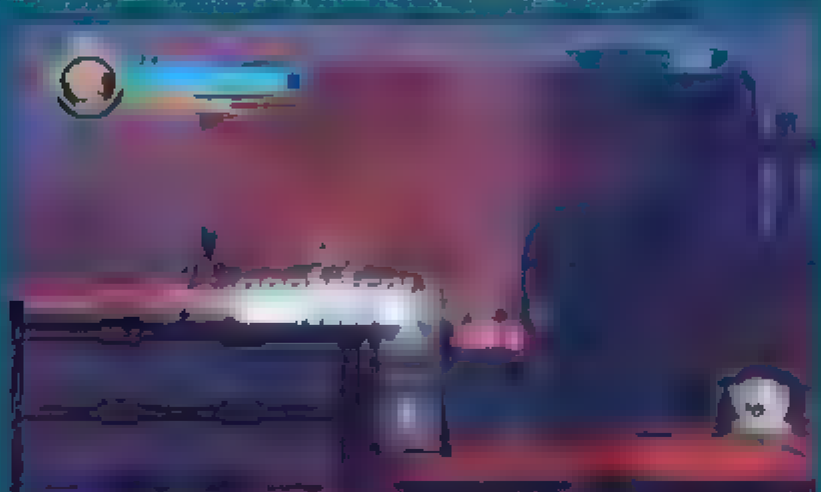
## ◆评价要求

● Sprinter

迅速通过连续倒下三根烟囱的地方。( Mighty No.6 出现支援的地点 )



迅速通过 BOSS 前有烟囱倒下且有活地板的地形，建议用 No.4 的冲撞能力实现。



● Fine Play

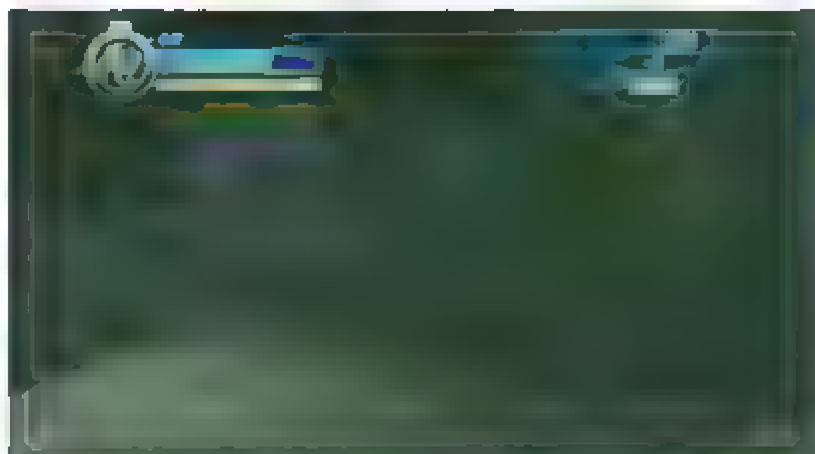
①在 BOSS 飞扑时吸收。

②在 BOSS 使用冲撞时吸收。

# 水务局

## ◆关卡要点

下水并到达底层后一直往右连续冲刺，可以越过底下的所有敌人。



关卡后期的地形为平滑地面，不仅走上去会打滑，还无法攀住边缘，行走时要注意。

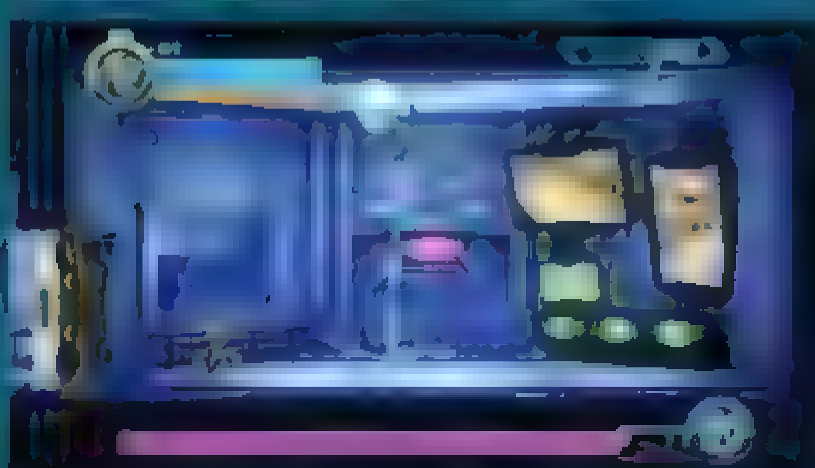


本关的中 BOSS 可以用 Mighty No.5 的武器速杀。



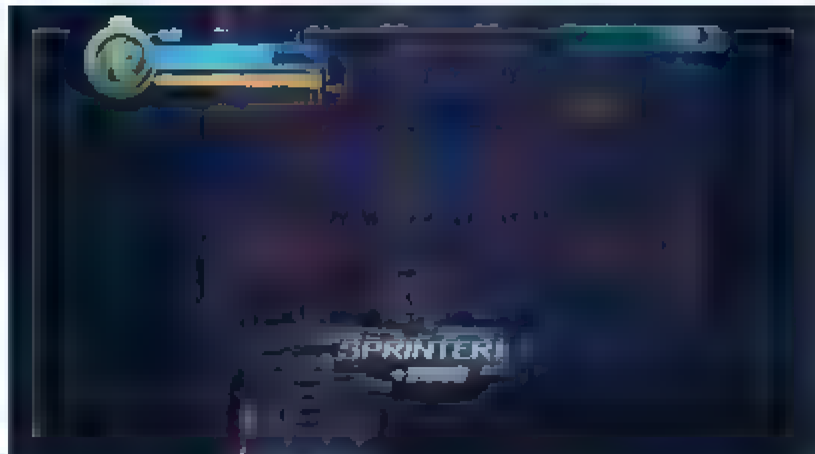
## ◆ BOSS 战

BOSS 的出招步骤就是高空喷水、空中结冰、冰球，喷出来的水是没有攻击判定的。生命值到一半左右时，第一步改成低空喷水＋冰雾扫射，看准时机从越过冰雾即可。虽然 BOSS 的出招套路少，可一旦被冰住，BOSS 就会立即使出伤害高达一半生命值的冰锤，冰冻状态比较难挣脱，一般来说这招基本是稳中了。Mighty No.1 的火焰能力可以迅速清理 BOSS 的冰块，让它掉下来，不过切记要等 BOSS 站稳了再清理才能让它摔到地上产生硬直。



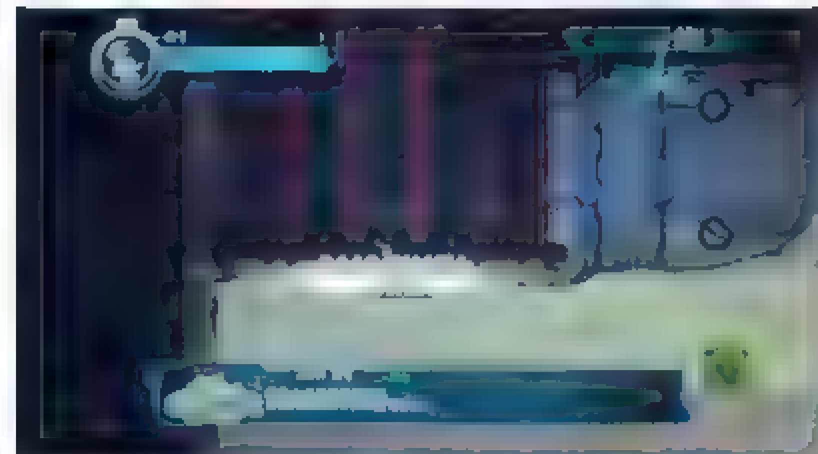
## ◆评价要求

● Sprinter




下水通过紫色陷阱后，迅速爬到梯子最上方。

● Amazing



两侧都是紫色陷阱的地方，一路落到最下面，不要从途中的缺口离开。可以用 Mighty No.6 的螺旋桨能力，或不断变形刷新降落速度来降低难度。

● Fine Play

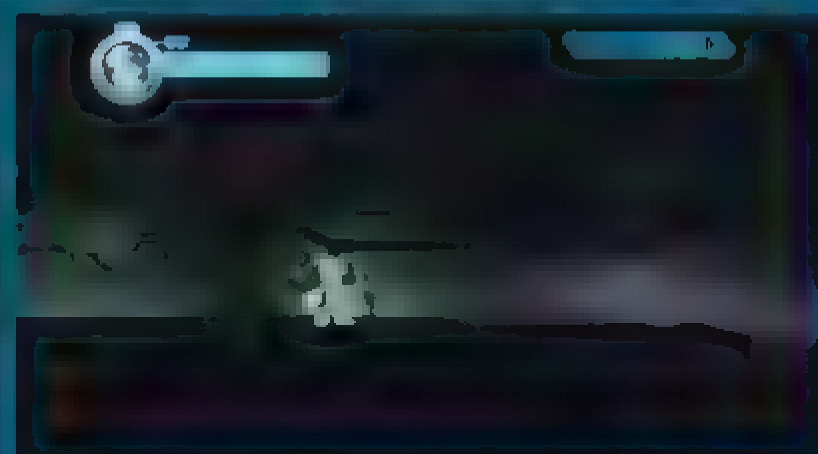
1 BOSS 做出冰块并站稳后，一次打碎全部冰块让其跌落

2 BOSS 在空中使用冰雾扫射时吸收。

# 发电站

## ◆关卡要点

关卡内部分位置时亮时暗，要小心前行。



这里所说的风神步其实是指↓+R1 贴地冲刺。



## ◆ BOSS 战

BOSS 的招式比较丰富，平时一直飘在空中，而且走位也有点飘忽，用射击武器需要看好它的行动轨迹再射击。BOSS 生命值被削减到一半左右时会放出导电针力场，扩大自己的身体面积，要尽速清理。BOSS 会时不时地撒出导电针，导电针会残留在目标身上，此时 BOSS 飞到场景边缘放电的话必定会被电流打中，所以要尽早按照提示甩开导电针，以免受伤。插在场景边缘

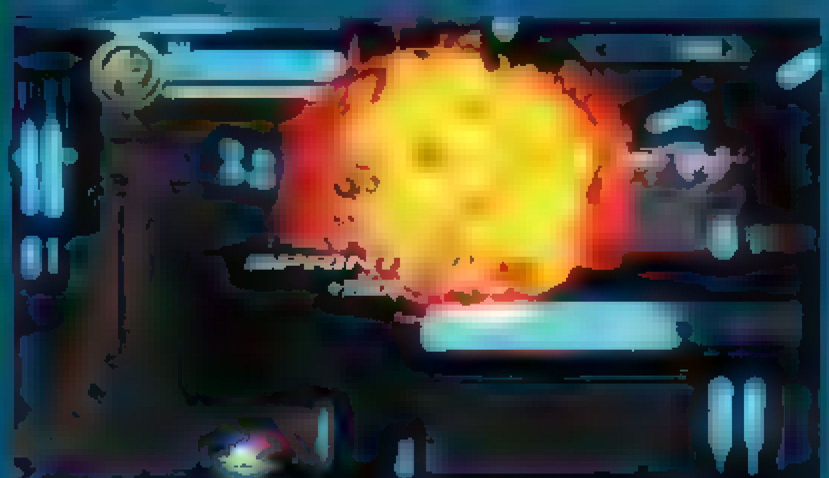


的导电针也要尽快清理，否则会形成对流，对玩家的走位造成影响。BOSS在边缘放电时必定会把身体往下压，此时在它身边很容易中招，看到它放电就立即远离吧。Mighty No 7的剑能力对该BOSS的伤害很高，但贴身连续输出时还是要注意别被BOSS撞到。

### ◆评价要求

●Sprinter

迅速通过第一次遇到输电管的部分。（第一个检查点）



迅速通过第一次定点杂兵战后的部分。



迅速通过提示使用风神步的地方



●Fine Play

①被导电针打中，之后在BOSS放电时吸收。
②迅速打掉BOSS半血时放出的导电针力场。

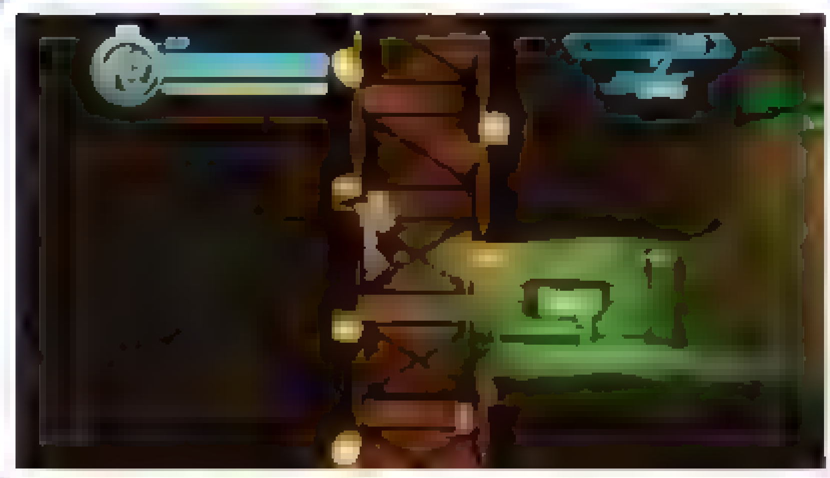
## 矿山

### ◆关卡要点

关卡内有很多岩块，只能用Mighty No 5的导弹能力破坏。



不少地方需要攀住边缘慢慢往下移，攀住边缘时按↓+×即可松手。



### ◆BOSS战

场地两侧均可攀爬，BOSS使用双手钻头的时候可以爬上来回避。BOSS使用重压后，天花板会掉落石块，具体位置可以通过场景上方的尘土判断，石块会阻碍走位，要尽快清理。BOSS最没有威胁的招式就是冲撞，直接跳起来回避即可。BOSS生命值被削减到一半时，会召唤额外两根柱子，把场地挤得更小，要更加注意回避。Mighty No.5的导弹能力可连续给BOSS造成重创，只需三发即可让其陷入打破稳定状态。



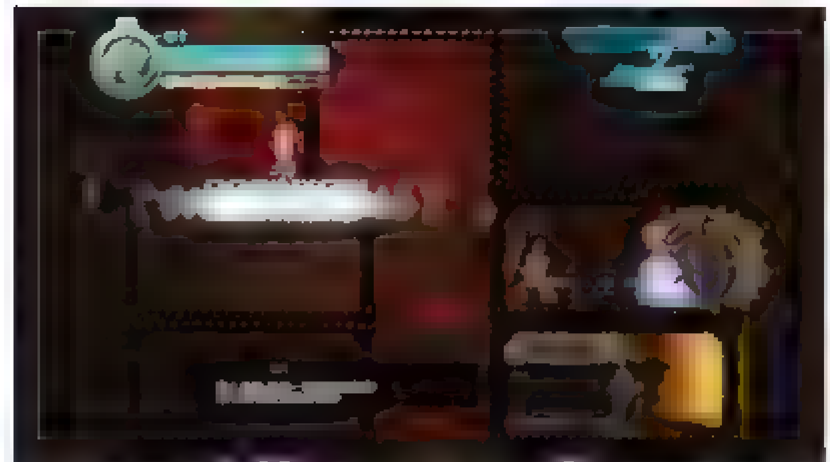
### ◆评价要求

●Sprinter

迅速通过有第二段剧情对话的部分，尽量少用攀爬动作，可以在空中连续变身减缓下落速度。



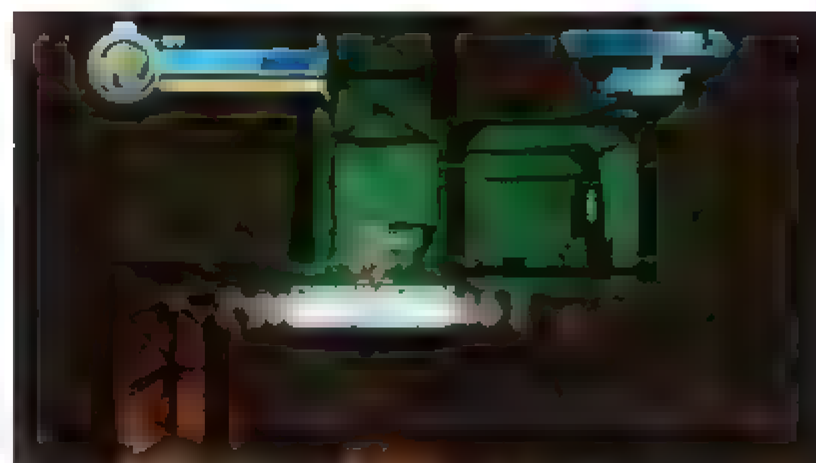
迅速通过第一次遇到电钻的部分。



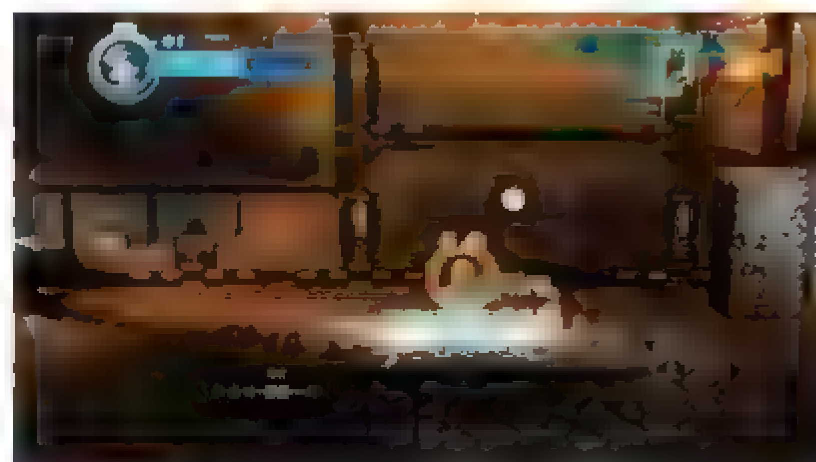
在有三排电钻的部分（No.5支援地点），用↓+R1快速穿过这里。



迅速通过被超大电钻追击的部分。

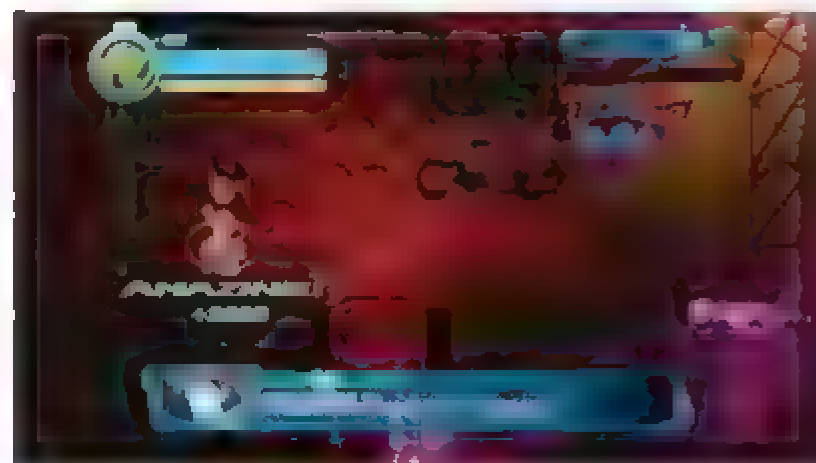


迅速通过被一个电钻追击的部分。



●Amazing

不用攀爬动作到达平台上，并吃掉这里的回复道具。



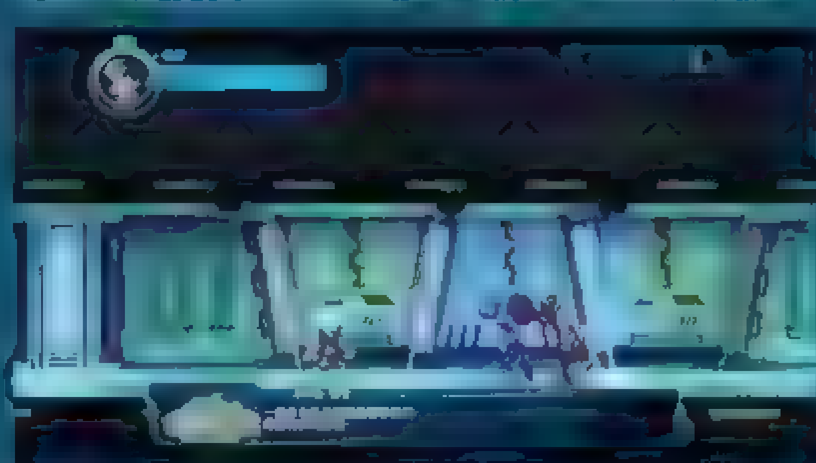
●Fine Play

1 在BOSS使用冲撞时吸收。
2 落下箱子后BOSS有几率举岩石，在此时冲刺吸收。

## 军事基地

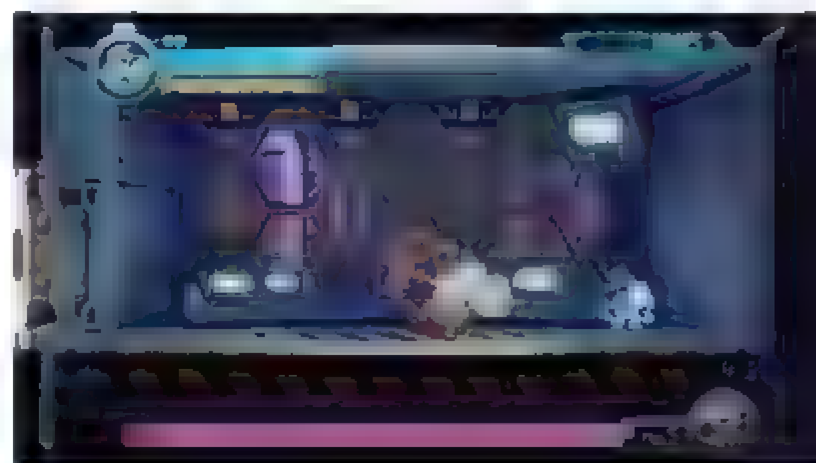
### ◆关卡要点

本关有很多有自我修复能力的敌人，能迅速从打破稳定状态中恢复，最好尽快将其吸收。



### ◆BOSS战

BOSS的行动距离很短，出招时身后为安

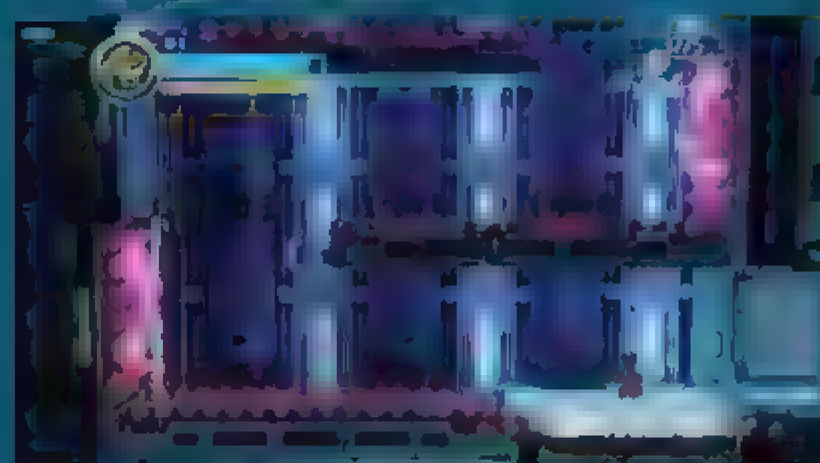


全区域，看准机会绕过去能让战斗轻松不少。BOSS 生命值被削减到一半左右的时候，会往一侧墙壁发出一击死的设置型导弹，导弹会一直插在墙内，一段时间后发生大爆炸。Mighty No 2 的冰冻能力对 BOSS 很有效，让它本来就迟缓的行动变得更加缓慢，约 7 发左右就能让它陷入打破稳定状态。

## ◆评价要求

●Sprinter

迅速通过图中的地形。



迅速通过图中的地形，要站到箱子上把油桶破坏才能上去



迅速通过地面上有一堆地雷的部分。



关卡的最后，迅速从上方的平台直冲 BOSS 门口，注意不要被箱子压到。



●Amazing

从这里的通道往前走，通过后往下掉落时按住方向键→，不触发地雷。





●Fine Play

①用贴地冲刺躲过 BOSS 的子弹。

②用贴地冲刺躲过 BOSS 的设置型导弹。

# 无线电塔

## ◆关卡要点

从第一个斜坡尽头的梯子处一直往右连续冲刺，能拿到一个复活核心，同时可以直接到达前往第三层的梯子。



关卡中的悬崖非常多，而且这些地方往往伴随着强风，影响角色的空中移动速度，跳跃时要小心。



这里只要不断使用冲刺，上升气流就会把 Beck 往上托。



会移动的把手会让人觉得很难抓住，总之，对着把手本体冲过去就对了。



## ◆BOSS 战

BOSS 的轰炸和侧面射击只需要专注回避，把攻击机会留在它傻傻地左右乱飞的时候为好，用 Mighty No.8 的狙击能力能迅速让它陷入打破稳定状态。BOSS 剩下半血左右时会飞到场景里侧攻击玩家，只要持续移动即可回避。侧面射击会连续使用两次，可以攀在中间平台的边缘，把平台当做墙壁来挡住子弹。另外场地两侧的悬崖均有上升气流，战斗时即使不慎落坑也可以用连续冲刺起死回生，别忘记了。



## ◆评价要求

●Sprinter

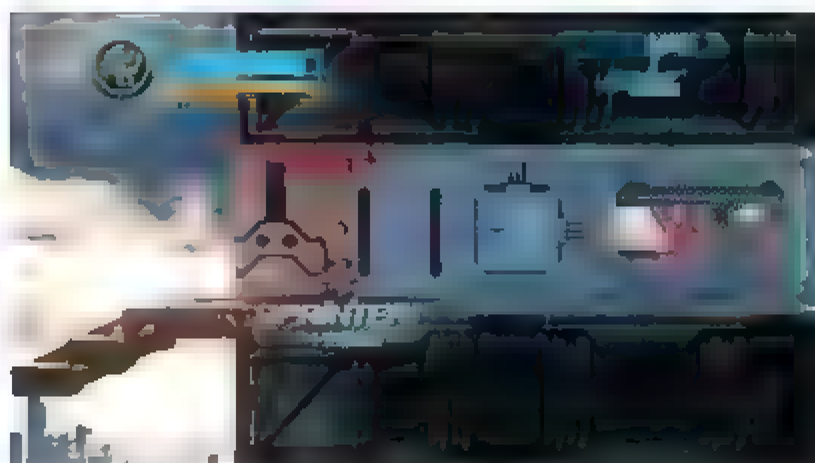
第一次爬到塔外的部分，迅速爬到最上方。（BOSS 第一次解说）



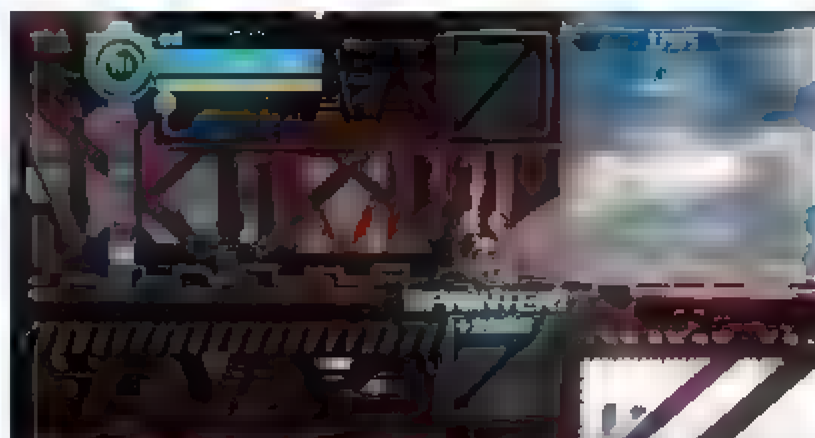
第二次爬到塔外的部分，迅速爬到最上方。



迅速通过一个需要连续使用蓝色把手的部分。（会出现 BOSS 解说）

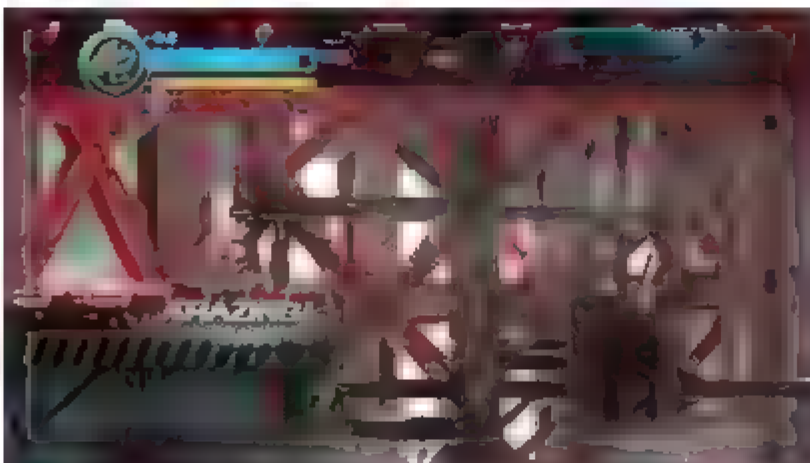


迅速通过有上升气流的部分。



● Amazing

第三个 Sprinter 评价的部分过后，在不掉坑的情况下，通过一个有连续深坑的地方。



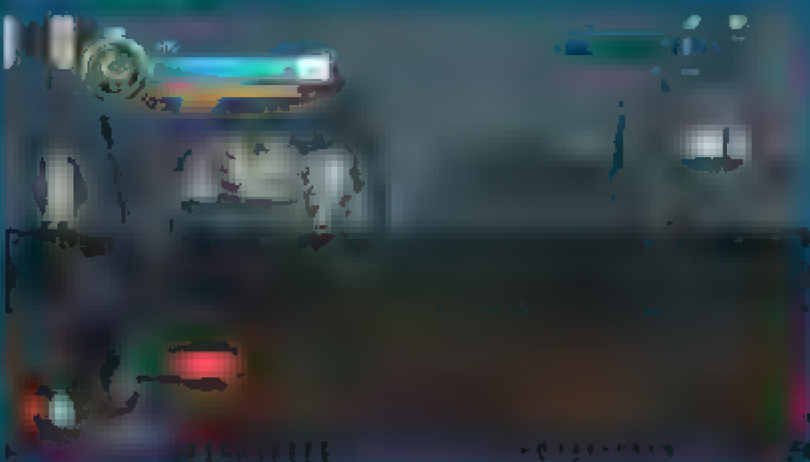
● Fine Play

1. BOSS 使用侧面射击时吸收。
2. BOSS 从空中轰炸时吸收。

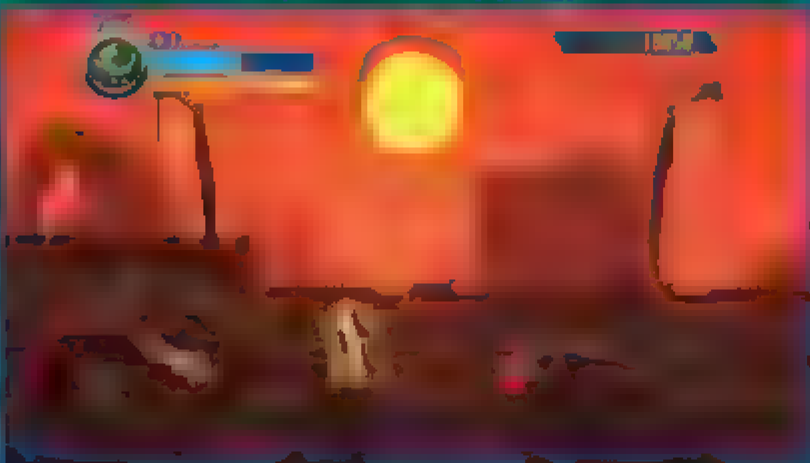
## 高速公路

### ◆关卡要点

要注意关卡中经常会出现指路牌敌人，前进时要谨慎。

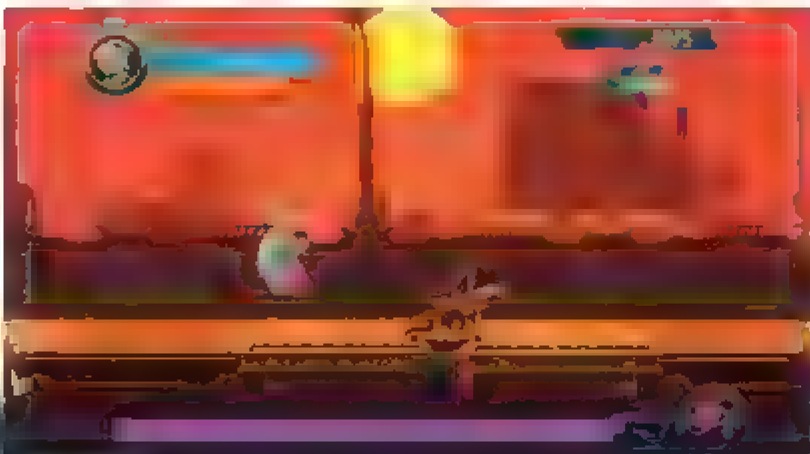


关卡后期 BOSS 会乱入砍掉几台车，前进的时候看准平台是否安全再往前走。



### ◆ BOSS 战

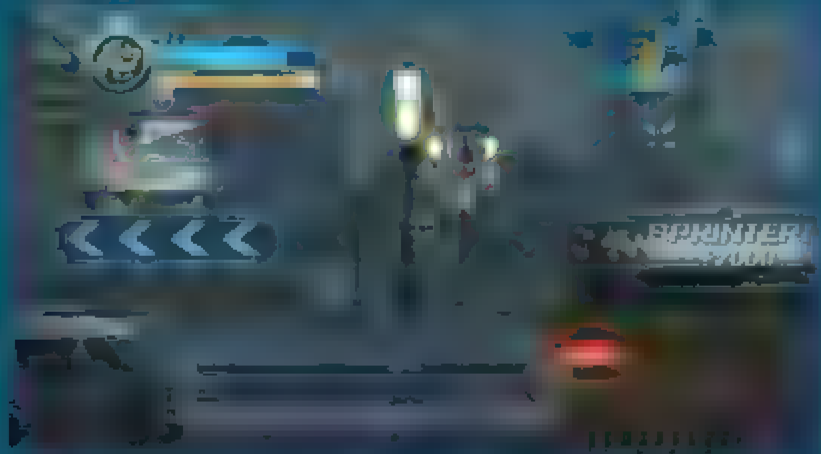
游戏里最难的 BOSS 之一，由于它的移动非常灵活，即使是克制它的招式（Mighty No.6 的冲撞能力）也不好打中。BOSS 平时的攻击分为空中和地面两种，空中攻击基本都可以从它下面冲刺躲过，地面攻击的发生速度很快，在其身边根本躲不开，所以建议拉远距离战斗为妙，看到它对着自己直冲过来，那就意味着要使用地面攻击了。BOSS 的生命值到一半以下后会使用连续一闪，而且速度越来越快，不熟悉的话很难避开。但一闪的方向永远一致，熟练后就可以轻松回避。另外，要使用克制招式战斗的话，推荐把 BOSS 引到版边，然后跳起来用重装能力连续踩踏。（不要按方向键）



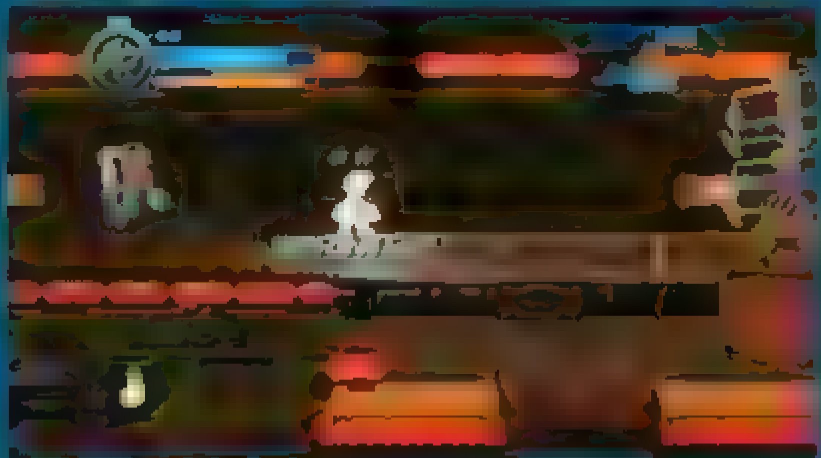
### ◆评价要求

● Sprinter

第一部分的最后，迅速通过多辆汽车到达末端的巴士上。



第二部分经过第一辆长货车后，迅速越过轿车到达前方的巴士上。



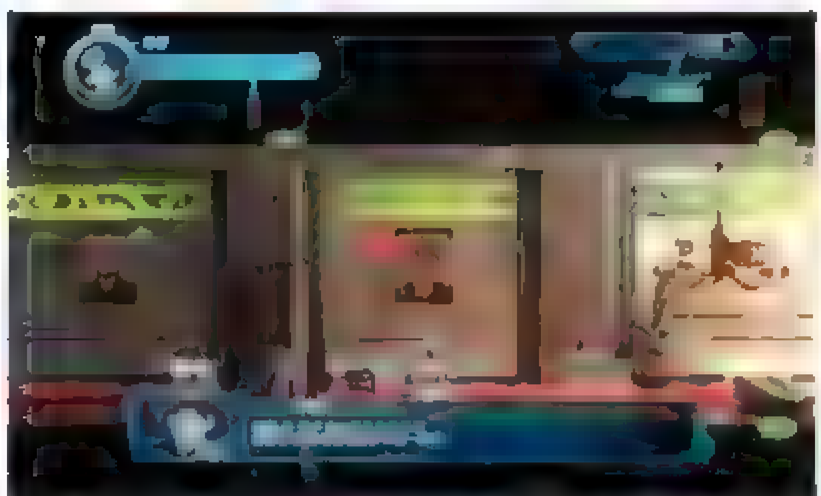
● Fine Play

① BOSS 在地上使用回旋斩时吸收。
② BOSS 在空中使用回旋斩时吸收。

## 无线电塔

### ◆关卡要点

本关需要找到 BOSS 并给予一定伤害才能进入 BOSS 战。BOSS 会在其他房间对玩家进行狙击，弹道轨迹会以红色标记显示，顺着弹道轨迹的来源即可找到 BOSS。墙上圆形的小球用于改变 BOSS 的弹道，发光的小球还会把子弹直接射向附近的玩家。关卡内的房间是循环的，由于敌人不会刷新，可以先清理掉所有房间内的敌人再去找 BOSS。



随着找到 BOSS 的次数增加，部分房间会追加紫色电流陷阱。



注意某些房间内有隐形的敌人，被其击中会陷入混乱状态，方向、攻击和跳跃键的功能翻转。



### ◆ BOSS 战

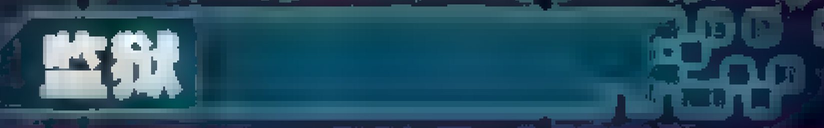
BOSS 会瞬移到场景的各个角落狙击，不过攻击弹道固定，即使玩家跑到 BOSS 后面，它还是会老老实实地发空枪，只要速度够快，完全可以在 BOSS 还没出招前就把它打跑。BOSS 的生命值被削到一半左右时，会暂时无敌，并往场景表侧外射出子弹（困难状态下附加混乱效果），子弹经外侧的小球反弹射向 Beck，这招看似炫酷，但其实只要一直行走就能无视。在这之后 BOSS 还会放出毫无用处的分身，非常容易分辨出来，打法照旧即可。虽然 Mighty No.3 的电击能力非常克制它，但还是推荐用普通形态，因为连发射击的效率更快。



### ◆评价要求

● Fine Play

1. BOSS 瞄准射击时连续输出打断。
2. 在场景中放出小球射击时打断。



## 监狱

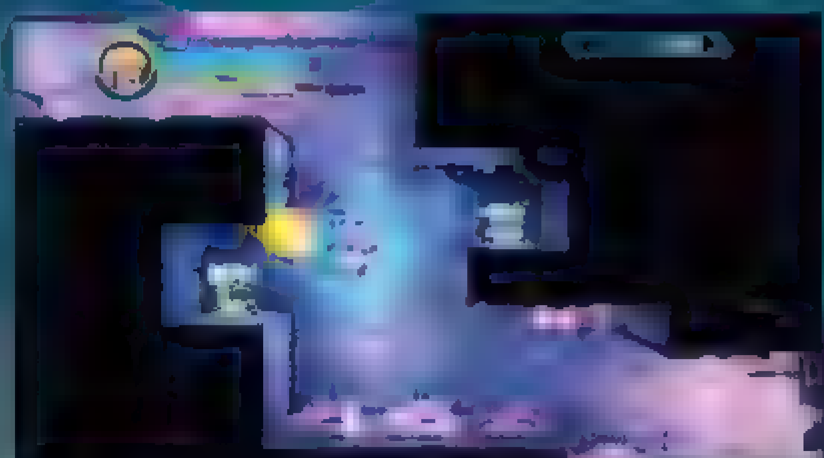
### ◆关卡要点

本关为 Call 的专属关卡。和 Beck 不同，操作 Call 时最好避开敌人（毕竟不会吸收），不要浪费过多的时间在它们身上。

第三次找安全卡的时候，右上方左边的箱子内藏有敌人，最好不要破坏。



后期多使用屏障弹开子弹，能省下不少麻烦



### ◆BOSS 战

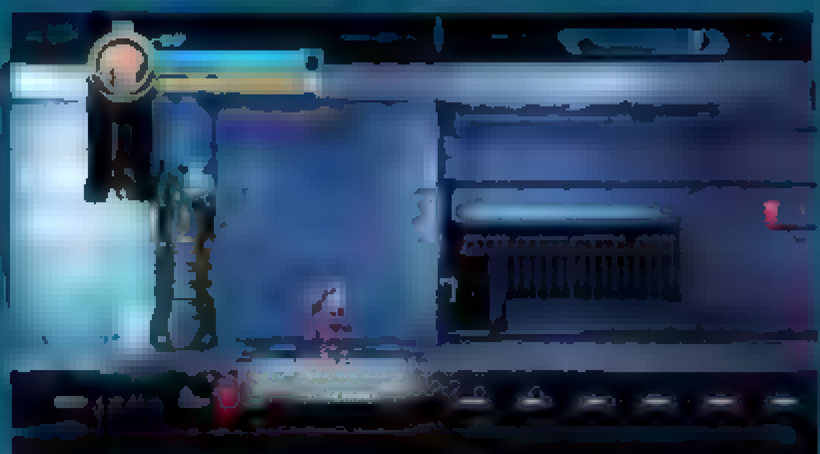
BOSS 的攻击方式很单调，普通的套路为：跳跃→机枪→跳跃；监视器被破坏后的套路为：跳跃→机枪扫射→呼叫支援→跳跃。跳跃只需要从它下方冲刺过去即可；机枪只要持续移动就不会被打到；机枪扫射只要躲在 BOSS 的头部下方即可无视，但切记这招结束后要立即用冲刺离开这个位置，否则会碰到 BOSS。战斗时先破坏其头上红色的监视器，然后继续躲招，直到它呼唤支援。支援有两种，一种是关卡内能见到的炸弹机器人，BOSS 将其吃下去后会给自己造成大伤害；另一种是监视机器人，吃下后修复监视器。由于支援的出现很随机，所以给予 BOSS 的伤害非常不稳定，注定是一场消耗战。



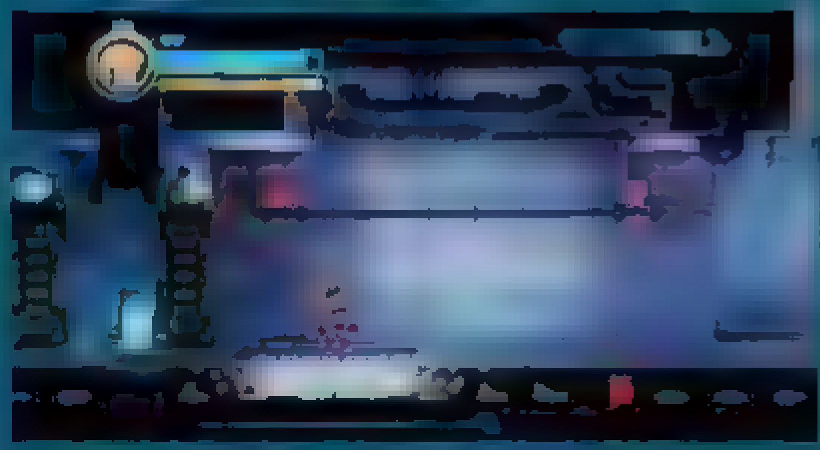
### ◆评价要求

● Sprinter

迅速通过第二波安全门。



迅速通过第三波安全门。

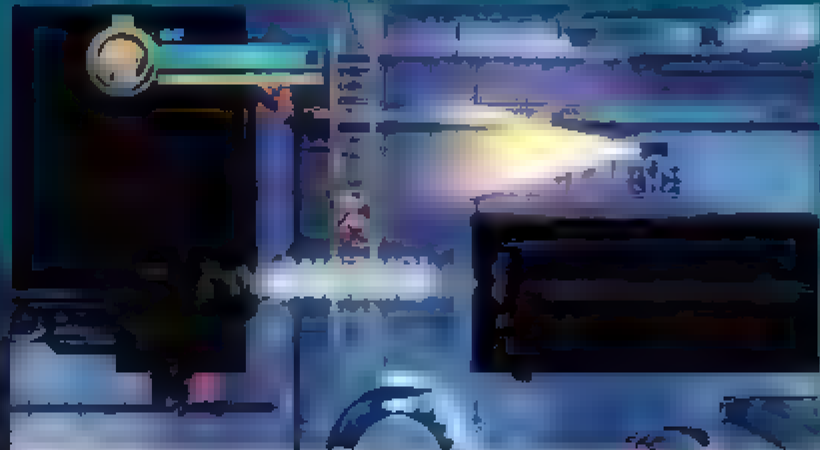


迅速通过定点杂兵战后的安全门，途中记得多使用屏障弹开子弹。



● Amazing

第一次遇到巨型敌人时，迅速踩箱子爬到梯子上（太晚的话箱子会被敌人破坏）。



● Fine Play

①无伤躲过 BOSS 的机枪攻击。

②让 BOSS 吃下炸弹机器人。

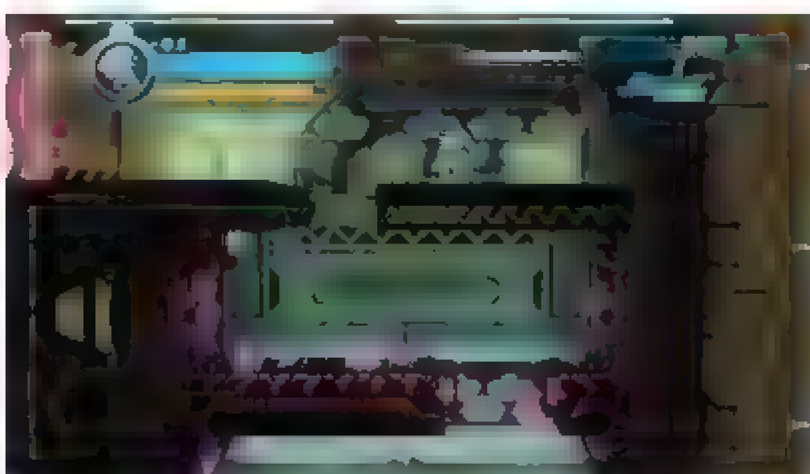
## 机器人工厂

### ◆关卡要点

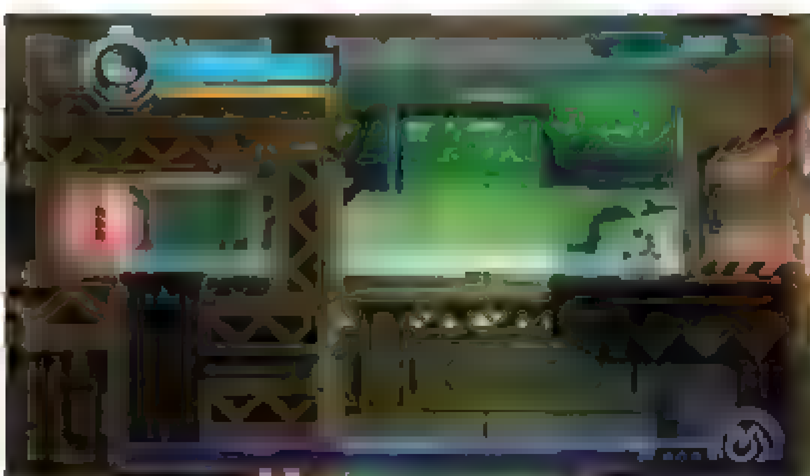
这里需要用螺旋桨能力跳到高处。



这里用螺旋桨能力保证安全着陆。

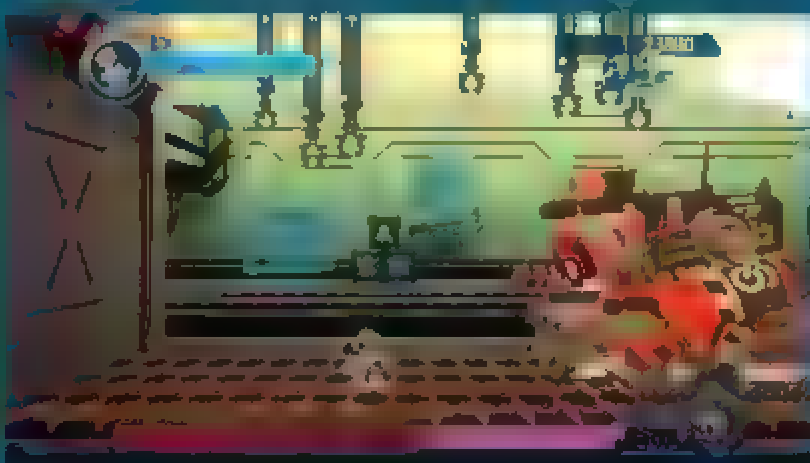


这里要用狙击能力开门。



### ◆BOSS 战

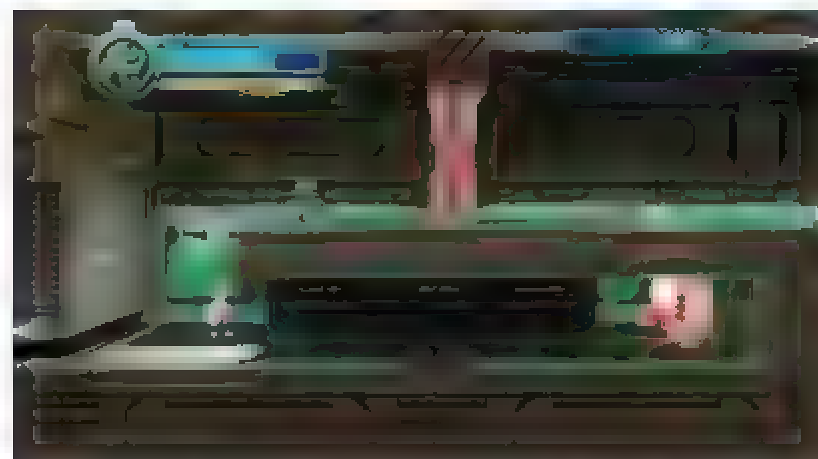
机器人身后的柱子才是 BOSS 的本体，只有消灭机器人才能对其造成伤害。机器人会使用冲撞、飞拳或导弹。飞拳比较好躲，不过注意横向飞拳的第二次进攻需要贴地冲刺才能避开，之后要立即转身再用贴地冲刺返回才能达到无伤，或者直接用冲撞能力直接撞下飞拳，让攻击停止。放导弹时保持在管道正中间会相对安全些，也可以直接用螺旋桨能力抵御头顶的导弹。冲撞只能用 No.4 的冲撞能力相互抵消。机器人的弱点在于眼球，对伤害的吸收很高，很容易就能将其打倒，在这之后要在新的机器人做好前猛攻 BOSS 本体，用普通形态连发子弹能造成可观输出（手速很重要）。



### ◆评价要求

● Sprinter

用导弹能力快速通过第一个机关。



只以冲刺通过一个满是紫色电流陷阱的地方（此时和 No.6 有对话）。

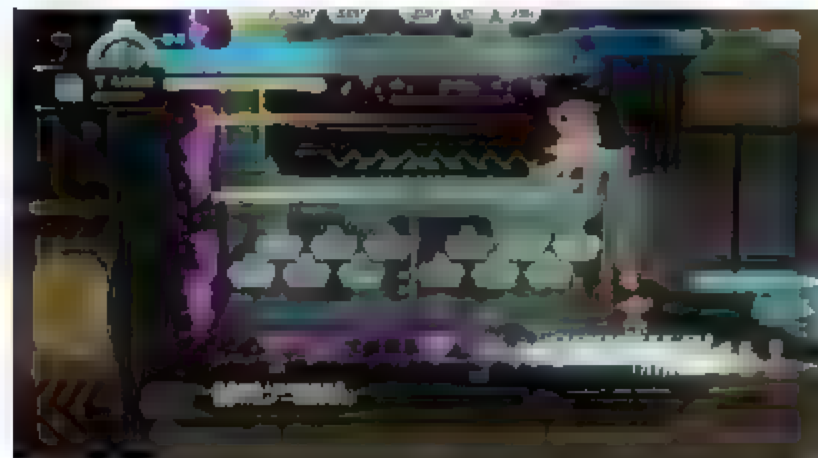


图 1 的位置用狙击能力可迅速找出所有敌人，然后迅速到达最上面。





迅速用导弹能力同时启动四个开关并跳下去。



● Fine Play

1.打消 BOSS 一定数量的导弹。

2.BOSS 用飞拳时使用 No.4 的冲撞能力撞飞。

3.BOSS 使用冲撞时吸收。

## 竞技场

### ◆关卡要点

关卡中有很多 Xel 砖块，攻击几次就会形成平台，打碎后远离就会恢复。



有上升气流的地方需要用连续冲刺通过，对付这里的敌人最好用范围较大的导弹能力或近身的剑能力。



## ◆BOSS战

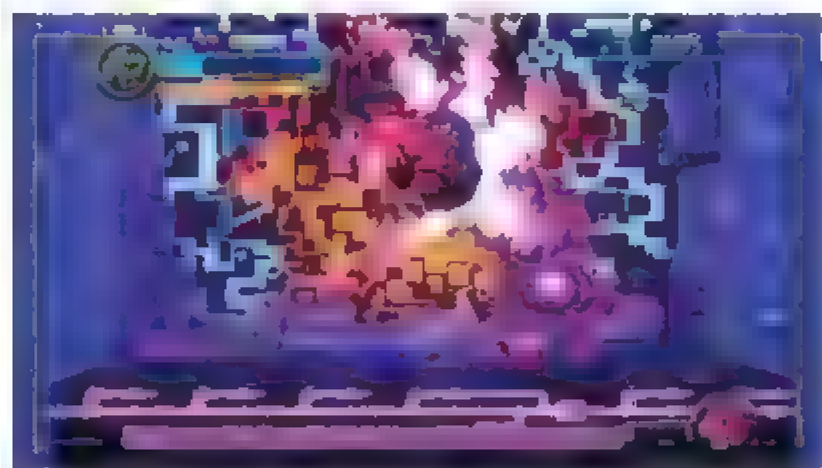
●第一形态

BOSS在通常状态下无敌，会把身上的数据块丢出去作为攻击手段，此时BOSS的身体会变小且变成红色，此时就可以受到伤害了，但要注意之后BOSS还会把丢出去的数据块吸回来。BOSS的攻击方式有3种：一种是在左下方或右下方持续横向丢出数据块，普通难度下只有一种套路。数据块的飞行顺序有规律，丢出和回收时的顺序相反，但要注意回收的时候BOSS的吸力会对移动造成影响。另外从困难难度开始，BOSS的数据块的套路会多一套；第二种攻击方式是从左上方或右上方持续往下丢出数据块，同时自身还会横向移动，只能从场地中最高的高台跳起，从BOSS的头上越过才能躲开。最高的高台基本都是离BOSS最远的那几块，预先跑到这些地方准备回避即可；第三种攻击方式则是飞到场地中间，丢出数据块并360度全方位扫射，只要绕着它跑即可避开。BOSS的数据块均可以用剑能力抵消伤害。



●第二形态

第二形态的BOSS只有攻击头部才会削减生命值，不过身体的四格部分都可以打破稳定并吸收，用No 5的导弹能力进行大范围轰炸最好不过。BOSS的攻击方式依旧只有3种：一种是追着玩家移动，此时要尽快吸收其身体部位，再从头上越过才能回避；第二种是出现在场景正中间，对周围喷洒数据块。这招的范围比较大，不太好回避，建议立即吸收BOSS的身体，降低其头部的位置，这样一来BOSS的数据块就不会波及到两边的高台上；第三种要生命值削减到一半左右才会使用，依次在场景的右、下、左侧放出风暴并横扫（或相反），每次的风暴在中间会有间隙，只能趁这个机会躲开攻击路径。第一波风暴只要站在离BOSS最远的第一个平台即可避开，第二、三波走到最远处看准间隙避开。顺带一提，打败BOSS时，BOSS不会立即停止行动（强制剩下一丝生命值），要待其下次出现才会被击破，所以在BOSS停下攻击前不要放松警惕。另外，BOSS的数据块均可以用剑能力抵消伤害。



## ◆评价要求

●Sprinter

快速通过有炮台敌人的部分。



快速通过图中的位置



快速通过图中的位置



迅速通过图1的部分





迅速经过有上升气流的部分



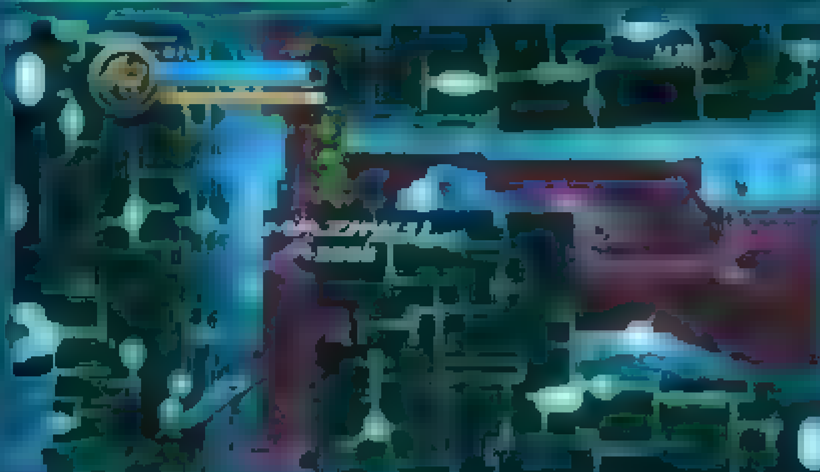
经过有上升气流的部分后，迅速通过下一个需要往上爬的部分。



●Amazing

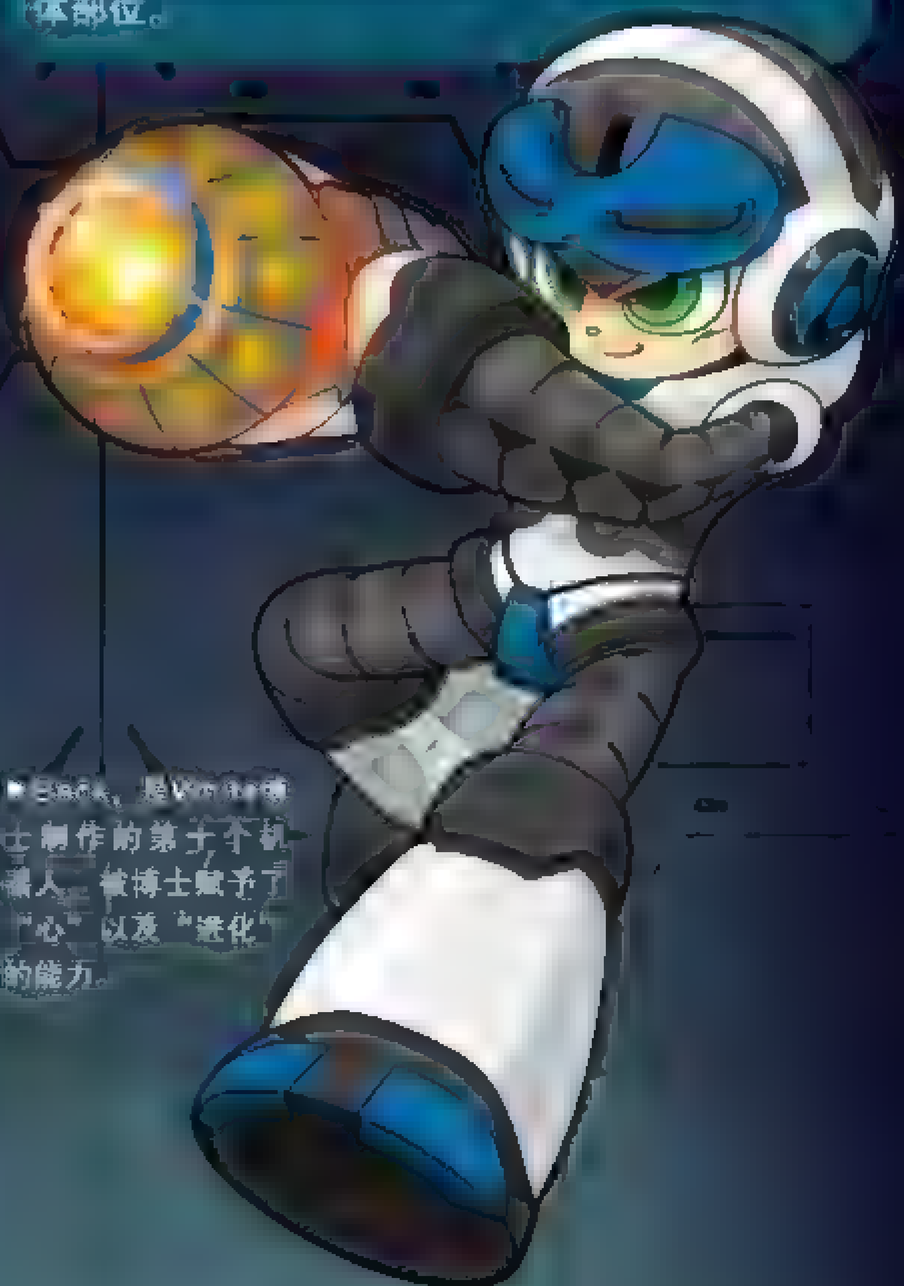
从图1的位置爬上去即可。





●Fine Play

①不被BOSS第一形态的横向数据块所伤。
②BOSS第二形态时，一次性吸收4个身体部位。



▶Beck，是White博士制作的第十个机器人，被博士赋予了"心"以及"进化"的能力。

# 挑战攻略

由于合作挑战的难度不高，而且不确定因素非常多，所以这里仅以单人模式的难点挑战做攻略。

## ◆ No.17

只要清理完一波敌人就会立即刷新下一波敌人，可以清剩一个敌人慢慢等待，直到下一波敌人出现后再把它干掉，这样既可以回复攻击能量槽，还能拖延不少时间。

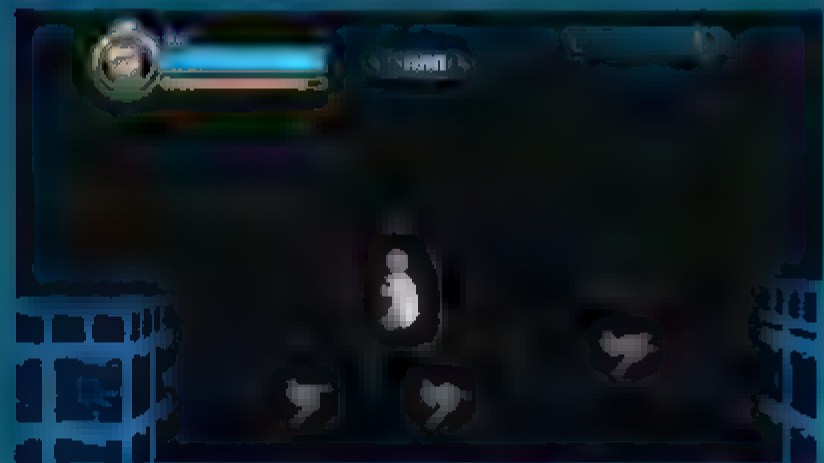


## ◆ No.18

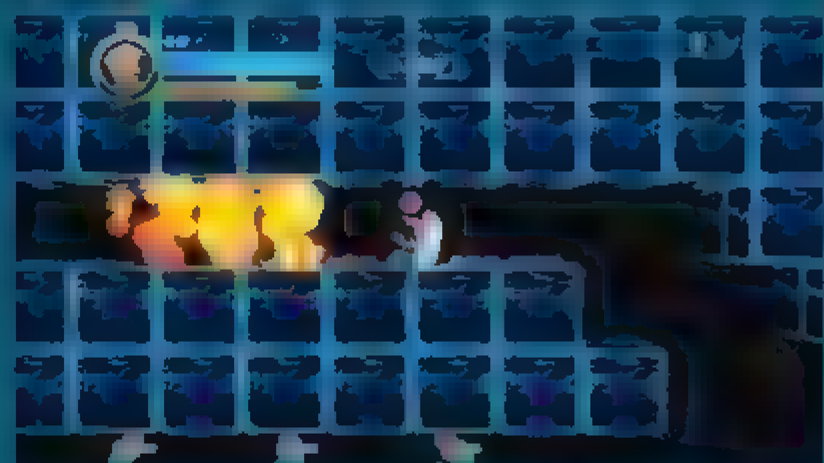
只能运用冲撞能力过关，在跳跃的途中□键万万不可松开。冲撞中踩踏敌人可以再次跳起，此时长按 × 键越久就可以跳得越高，但每个敌人只能踩两次。后期需要高跳和普通跳跃的组合过关，下面会一一解析每个地方的过法。

1、前面有敌人的两个坑直接冲撞即可。

2、第三个坑的最后两个敌人需要用到高跳，或者在平台边缘起跳直接踩第二个敌人并长按 × 连续高跳通过。



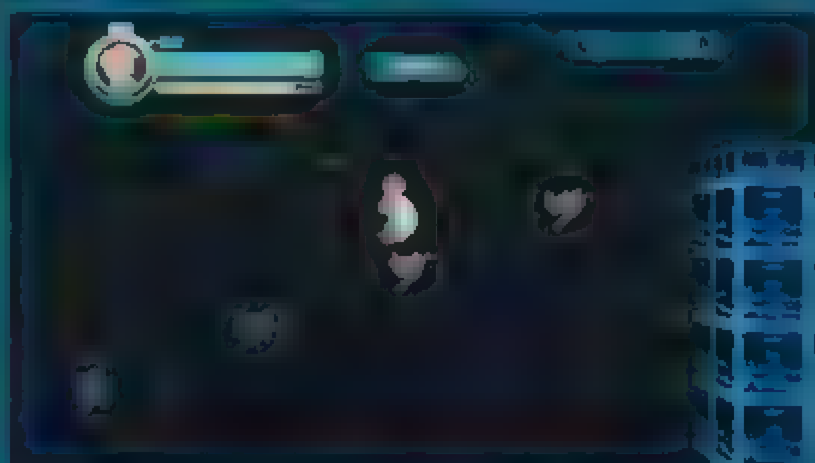
3、第四个坑起跳后长按 × 键保持高跳，直到通过第五个坑后上方有地雷的地点（途中不要松开 × 键）。



4、在平台边缘起跳，然后先高跳撞墙，落下时再用普通跳跃连踩三个敌人通过（需要用方向键微调下落位置，踩到底层的敌人后按方向键→）。



5、这里直接跳跃并长按 × 键连续高跳通过，小心紫色电流陷阱。



6、从平台正中间开始起跳，踩到敌人后一直长按 × 键高跳，并用方向键调整下落位置，直到连续踩到底层的两个敌人跳过这个坑。

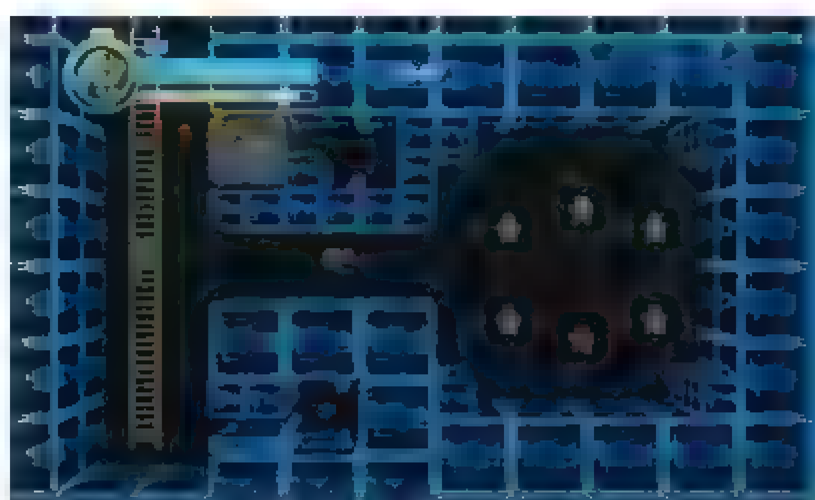


7、最后的难点，从边缘起跳后需要先普通跳一次再持续高跳通过（途中会有一次撞墙，用于调整落脚点），重点在于踩到倒数第二个敌人后不要立即往前跳，要用方向键把落脚点微调至它的右边，这样才可以顺利地踩到最后一名敌人到达终点。



## ◆ No.19

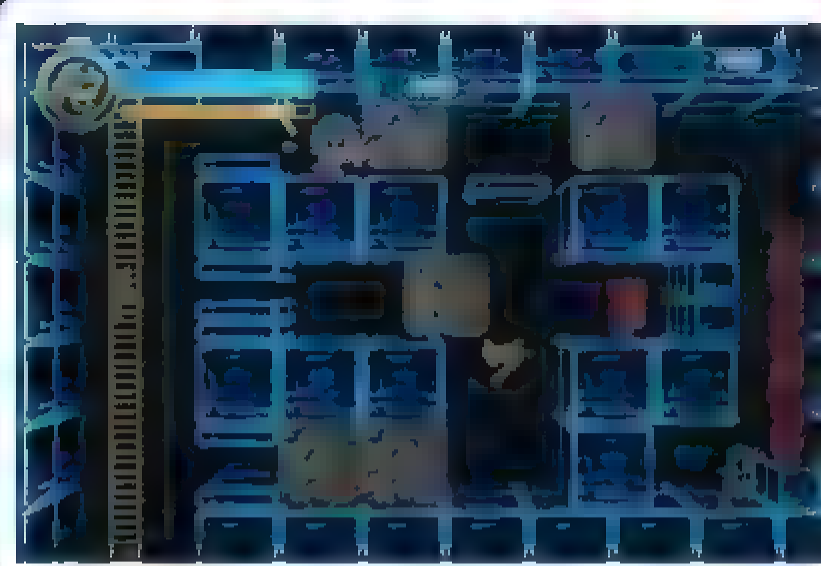
下方场景共需要三发，注意这里有一个隐形的敌人，把导弹插到它身上后等其到达右侧再引爆，上面的敌人可以用导弹在外侧引爆直接炸掉。



上方场景需要一发。先把中间的石块炸开，注意不要波及会飞的敌人。然后再把导弹按在这个敌人身上，利用它炸开上方的石块。最后就是把导弹按在滚轮敌人身上，让它引爆右侧的油桶。



►Call，由三田博士制造，负责辅佐三田博士的日常工作，同时也会对Beck的战斗提供支援。

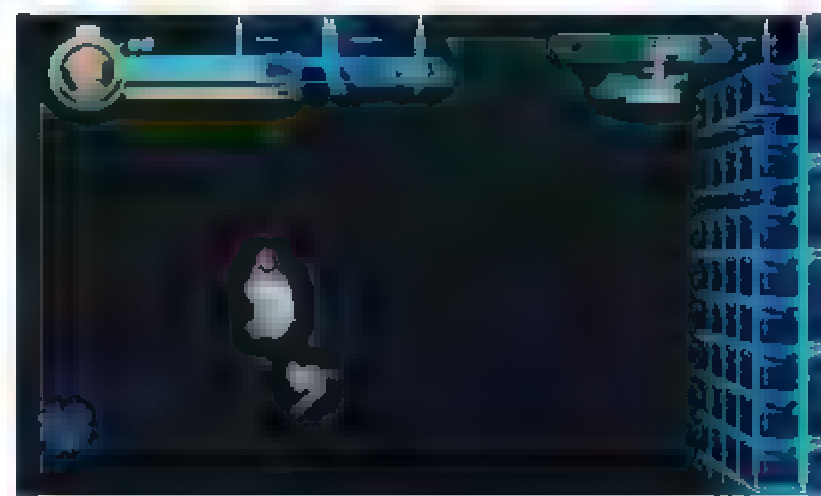


## ◆ No.21

要用剑劈开子弹，Beck的生命可以撑5次伤害。不要使用蓄力攻击，只要转身速度够快，基本还是能挡掉大部分进攻的。多练几次就好。

## ◆ No.23

难点在于后期要用冲撞通过的深坑，这里有几个隐形敌人。从平台边缘直接冲撞可以踩到第一个，然后持续长按 × 键和方向键 → 即可踩过重重敌人攀到墙壁。



# 奖杯 & 成就列表

游戏里自带成就系统，与Xbox版本的相对应，而PS3和PS4版本的奖杯列表则是自带成就中的部分项目。游戏的白金/全成就难度极高，光是1小时通关就已经够折磨人，再加上单人挑战里的一命通关更是让其难上加难。而且全成就里还有诸如无伤过关、在一定次数的动作内过关等极其艰难的成就，所以白金相对容易得多，但也需要对此游戏熟悉到一定程度才能拿到白金。

## 成就列表

●成就数量：70个　●总分：1000

| 名称 | 点数 | 获得条件 |
|---|---|---|
| 新手 | 5 | 完成序章关卡 |
| 再聚首 | 5 | 完成8个Mighty系BOSS的关卡 |
| 超级战斗机器人 | 10 | 通关普通难度 |
| 超级核心战斗机器人 | 20 | 通关困难难度 |
| 超高级核心战斗机器人 | 50 | 通关超级困难难度 |
| 传奇维和部队 | 50 | 在困难难度下不"重新开始"完成游戏 |
| 无敌跑者 | 20 | 完成所有"Sprinter"技术奖励 |
| 无敌神奇 | 20 | 完成所有"Amazing"技术奖励 |
| 无敌幸存者 | 20 | 完成所有"Quick Clear"和"Nice Clear"技术奖励 |
| 通关传（快速） | 20 | 在120分钟内通关 |
| 通关传（极速） | 50 | 在60分钟内通关 |
| 无敌援手 | 5 | 触发所有Mighty系BOSS的支援行动 |
| 我们能够解决的 | 5 | BOSS战中30秒不发动攻击 |
| 我对增强道具的永恒的爱 | 10 | 维持Xel效果60秒 |
| 加强 | 10 | 同时触发所有Xel效果 |
| 我是猎手，你是猎物 | 15 | 落地前在空中攻击并吸收敌人5次 |
| 7个金色字母 | 20 | 以100%的吸收率完成任意关卡 |
| 好主意！ | 5 | 和Call一起完成任意关卡 |
| 储存能量 | 10 | 不使用回复道具的情况下完成任意关卡 |
| 无敌9号 | 15 | 无伤完成序章关卡 |
| 牢不可破 | 20 | 无伤完成序章关卡以外的关卡 |
| 出色的射手 | 15 | 在不攻击或变身的情况下完成任意关卡 |
| 保暖外套 | 15 | 在不被冻结的情况下完成关卡"自来水厂" |
| 无敌猛冲9 | 15 | 在9分钟内完成关卡"机器人工厂"和所有变身 |
| 你只有两次生命 | 15 | 只阵亡一次完成任意关卡 |
| 燃料很贵哦 | 15 | 完成任意关卡且冲刺次数在9次以下 |
| 脚踏实地 | 15 | 完成任意关卡且跳跃次数在30次以下 |
| 地上都是岩浆 | 15 | 完成任意关卡且不在地面停留超过1秒 |
| 猛冲之星 | 15 | 完成任意关卡且每次按方向键的时间不超过1秒 |
| 我所需要的就是获胜 | 15 | 在没有吸收连击和技术奖励的情况下完成任意关卡 |
| 我们Xel见 | 15 | 在没有生命的情况下以较低的生命值击败最终BOSS |
| 求你了，Beck | 5 | 在生命值低于10%时被BOSS击败 |
| 无敌纪念日 | 5 | 通关9次 |
| 太棒了 | 10 | 获得一个"Wonderful"技术奖励 |
| 干得漂亮！（开局头目） | 10 | 和序章BOSS战斗时获得所有"Fine Play"技术奖励 |
| 干得漂亮！（无敌1号） | 10 | 和无敌1号战斗时获得所有"Fine Play"技术奖励 |
| 干得漂亮！（无敌2号） | 10 | 和无敌2号战斗时获得所有"Fine Play"技术奖励 |
| 干得漂亮！（无敌3号） | 10 | 和无敌3号战斗时获得所有"Fine Play"技术奖励 |
| 干得漂亮！（无敌4号） | 10 | 和无敌4号战斗时获得所有"Fine Play"技术奖励 |
| 干得漂亮！（无敌5号） | 10 | 和无敌5号战斗时获得所有"Fine Play"技术奖励 |
| 干得漂亮！（无敌6号） | 10 | 和无敌6号战斗时获得所有"Fine Play"技术奖励 |
| 干得漂亮！（无敌7号） | 10 | 和无敌7号战斗时获得所有"Fine Play"技术奖励 |
| 干得漂亮！（无敌8号） | 10 | 和无敌8号战斗时获得所有"Fine Play"技术奖励 |
| 干得漂亮！（监狱头目） | 10 | 和监狱BOSS战斗时获得所有"Fine Play"技术奖励 |
| 干得漂亮！（机器人工厂头目） | 10 | 和机器人工厂的BOSS战斗时获得所有"Fine Play"技术奖励 |
| 干得漂亮！（终极头目） | 10 | 和最终BOSS战斗时获得所有"Fine Play"技术奖励 |
| 永不放弃 | 5 | 在游戏生涯中遭受过10次Game Over |
| 3连击 | 5 | 连续做出3次100%吸收连击 |
| 5连击 | 5 | 连续做出5次100%吸收连击 |
| 10连击！ | 5 | 连续做出10次100%吸收连击 |
| 20连击！！ | 5 | 连续做出20次100%吸收连击 |
| 30连击！！！ | 5 | 连续做出30次100%吸收连击 |
| 40连击！！！！ | 5 | 连续做出40次100%吸收连击 |
| 50连击！！！！！ | 15 | 连续做出50次100%吸收连击 |
| 平稳降落 | 10 | 不触碰任何东西的情况下下降100米 |
| 空气动力 | 10 | 不触碰任何东西的情况下上升100米 |
| 最好的结果 | 20 | 获得S级评价 |
| 吸收者 | 20 | 获得A级以上的评价且吸收率达到100% |
| 无敌收藏家 | 5 | 总计得分10000点 |
| 无敌囤积者 | 5 | 总计得分100000点 |
| 无敌土豪 | 10 | 总计得分1000000点 |
| 心脏病发作 | 10 | 在生命值剩余1%或以下时击败BOSS |
| 永恒战斗 | 10 | 在Mighty系BOSS自愈前击败任意一个 |
| 扩散 | 10 | 在无敌5号的导弹爆炸前击败它 |
| 总有一个有用 | 10 | 用所有能力攻击最终BOSS |
| 柠檬球 | 15 | 仅以普通攻击击败所有Mighty系的BOSS |
| 自愿承担的挑战 | 20 | 仅以普通攻击击败所有BOSS |
| 英勇护手 | 50 | 完成所有单人挑战 |
| 通关挑战头目模式 | 20 | 首次完成挑战头目模式 |
| 超级头目杀手 | 50 | 在20分钟以内完成挑战头目模式 |

## 奖杯列表

●奖杯总数：31　白金：1　金杯：5　银杯：9　铜杯：16

| 种类 | 名称 | 获得条件 |
|---|---|---|
| 白金 | 奖杯大师 | 获得所有其他奖杯 |
| 铜杯 | 超级战斗机器人 | 通关普通难度 |
| 银杯 | 超级核心战斗机器人 | 通关困难难度 |
| 金杯 | 超高级核心战斗机器人 | 通关超级困难难度 |
| 金杯 | 传奇维和部队 | 在困难难度下不"重新开始"完成游戏 |
| 银杯 | 无敌跑者 | 完成所有"Sprinter"技术奖励 |
| 银杯 | 无敌神奇 | 完成所有"Amazing"技术奖励 |
| 银杯 | 无敌幸存者 | 完成所有"Quick Clear"和"Nice Clear"技术奖励 |
| 银杯 | 通关传（快速） | 在120分钟内通关 |
| 金杯 | 通关传（极速） | 在60分钟内通关 |
| 铜杯 | 干得漂亮！（开局头目） | 和序章BOSS战斗时获得所有"Fine Play"技术奖励 |
| 铜杯 | 干得漂亮！（无敌1号） | 和无敌1号战斗时获得所有"Fine Play"技术奖励 |
| 铜杯 | 干得漂亮！（无敌2号） | 和无敌2号战斗时获得所有"Fine Play"技术奖励 |
| 铜杯 | 干得漂亮！（无敌3号） | 和无敌3号战斗时获得所有"Fine Play"技术奖励 |
| 铜杯 | 干得漂亮！（无敌4号） | 和无敌4号战斗时获得所有"Fine Play"技术奖励 |
| 铜杯 | 干得漂亮！（无敌5号） | 和无敌5号战斗时获得所有"Fine Play"技术奖励 |
| 铜杯 | 干得漂亮！（无敌6号） | 和无敌6号战斗时获得所有"Fine Play"技术奖励 |
| 铜杯 | 干得漂亮！（无敌7号） | 和无敌7号战斗时获得所有"Fine Play"技术奖励 |
| 铜杯 | 干得漂亮！（无敌8号） | 和无敌8号战斗时获得所有"Fine Play"技术奖励 |
| 铜杯 | 干得漂亮！（监狱头目） | 和监狱BOSS战斗时获得所有"Fine Play"技术奖励 |
| 铜杯 | 干得漂亮！（机器人工厂头目） | 和机器人工厂的BOSS战斗时获得所有"Fine Play"技术奖励 |
| 铜杯 | 干得漂亮！（终极头目） | 和最终BOSS战斗时获得所有"Fine Play"技术奖励 |
| 银杯 | 50连击！！！！！ | 连续做出50次100%吸收连击 |
| 银杯 | 最好的结果 | 获得S级评价 |
| 银杯 | 吸收者 | 获得A级以上的评价且吸收率达到100% |
| 铜杯 | 无敌收藏家 | 总计得分10000点 |
| 铜杯 | 无敌囤积者 | 总计得分100000点 |
| 铜杯 | 无敌土豪 | 总计得分1000000点 |
| 金杯 | 英勇护手 | 完成所有单人挑战 |
| 银杯 | 通关挑战头目模式 | 首次完成挑战头目模式 |
| 金杯 | 超级头目杀手 | 在20分钟以内完成挑战头目模式 |

DLC 补完计划 DLC GUIDE

# Fallout 4

让玩家们苦等了半个月后，《辐射 4》的第四个 DLC“发明工坊”的港版才终于姗姗来迟，这种总是要比美服迟半拍的节奏实在是让人有点吃不消。还好，这次 DLC 当中增添的内容都是以建设为主，加上成就 / 奖杯获取简单，哪怕迟一点玩上倒也无伤大雅。不过令人感到担忧的是，按这个节奏，应该在 7 月推出的“避难所科技工坊”和 8 月推出的“核子乐园”DLC 恐怕也会遭遇港版延期，实在是令人蛋疼。

文 稀饭　美编 心の水恒

辐射4 发明工坊　Bethesda　角色扮演
多机种　Fallout 4 Contraptions Workshop　中文版
2016年7月5日　本地1人　对应年龄：18岁以上
售价为PS4/XOne 39港币

# 发明工坊全攻略




## 新元素

和“废土工坊”类似，“发明工坊”并没有主线任务，而是直接在玩家的建设界面当中增添新的建筑元素。不过话说在前头，因为笔者采用的是港服 XOne 账号转去美服下载 DLC 的方式来提前下载，导致港版推出后无法解开成就，建议大家千万不要模仿。



说回正题，“发明工坊”加入的建筑元素比起“废土工坊”在娱乐性上要更强一些，玩家可以用里面提供的素材做出像是滚珠轨道、电梯楼和物品生产线等等，下面将向大家一一介绍这些元素。另外提一句，在宣传当中 Bethesda 号称本 DLC 会加入温室建筑，然而实装之后却并没有出现，不排除是他们贯彻了一贯的风格，做到最后给忘了。

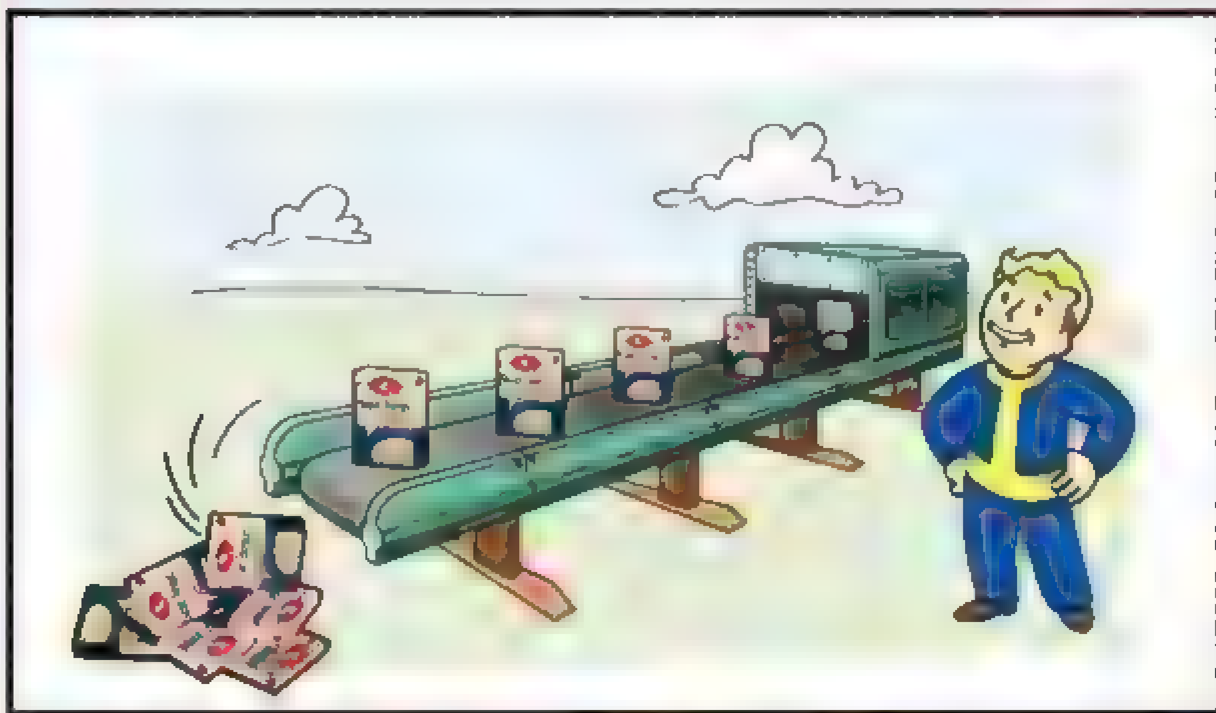
## 建筑新内容

"发明工坊"增加的内容比较多，不过其中建筑仍然是增添内容的大头，毕竟其涉及到的子项目比较多。总体而言，本次增添的建筑类别要比之前的"废土工坊"更有趣，除了建筑元素上中规中矩的仓库，鹰架和货柜车建筑都是非常有废土风格的新元素，非常值得大家去尝试一下。下面将列举出本次DLC新增的建筑内容。



**1. 仓库：**这个建造项目除了带来预制的仓库建筑，还有几个子项目，包括新的仓库地板、墙壁、屋顶、楼梯还有门，甚至有独特的屋顶装饰，其中门项目里有非常具备工业风格的铁卷门，屋顶装饰里还有类似一间小屋的穹顶装饰，钢铁风格的楼梯也是这个项目里的亮点。

**2. 鹰架：**这个项目里面能够建造出的建筑就是我们俗语中的手脚架，因为内容相对简单，所以子项目也比较少，只有地板、边框、楼梯和其他四个项目，但是这里要严重推荐它的楼梯项目，里面有超过10种楼梯可选，秒杀其他建筑项目。



**3. 货柜车：**虽然说是货柜车项目，但其实做出来的不是货柜车本身，而是用其改造成的建筑，比起之前的废弃巴士和货车选择要更丰富一点，有蓝色和橙色两个子项目，除了货柜颜色不一样之外，没什么差别。而能够建造出的建筑就是各种用货柜切割出的单元，比起用来住人，因为结构太过开放，感觉还不如塞两个小发电机在里面然后用来当做架设炮台的高地。

**4. 电梯：**工业感很重的建筑子项目，内里有三个选择，就是2层、3层和4层高的电梯，并不需要配备其他配件，装好了就能用。但是顾名思义，电梯是需要供电的，而且电力值需求是5，算是比较大胃口的电力设施，需要配好电源才可以正常使用。

**5. 滚球道：**算是本次DLC当中的重点项目，不过是休闲向的，因为这个球道本身没有太大的实用意义（当然不排除某些建筑大触可以想出特别的用法），只能用来娱乐。其子项目只有三个，直式和曲面只是基本的球道，而其他项目当中包括了各种奇形怪状的轨道设施，甚至连滚动用的钢球也是在这个项目当中制作的。

## 装饰新内容



装饰部分新添加的是展示品这一个全新的子项目，里面的内容全部都是为了炫——嗯哼，是展示而存在，所以分成了四个类别，对应游戏当中的装备元素。

**1. 装甲架：**只有男性和女性两种架子，使用方式就是把装备存放到这个装甲架上，然后选择装备，架子的外观就会变为换上对应装备后的外观。比较特殊的是，这个设施还可以作为存放容器来使用，玩家大可以把自己所有的服装都放进去，然后只选择自己目前想要展示的那一套装备上去。

**2. 展示柜：**这个项目对应的就是[illegible]起来的方式也是非常简单粗暴。其本身不能够进行除了开关柜门之外的互动，想要把物品放进去展示，就要先丢弃到地面，让其变成可互动状态，然后长按A键/×键捡起这个物品，再移动镜头将其放进柜里，并松手，就算是放进展示柜了。坦白说，Bethesda这么搞有



点偷懒啊。

**3. 动力装甲：**这个项目是动力装甲的展示柜，算是笔者的个人最爱，里面的内容也非常简单，就是四个不同颜色的展示柜。想要把动力装甲放进去展示，只要把装甲穿着走到展示柜前，然后脱离装甲，再调查展示柜，装甲就会被自动放置进去。展示柜本身需要供电才会点亮里面的展示灯，不过就算不通电也不影响展示功能运作。

**4. 武器架：**用于展示武器，而且分成了不同的类型，重型武器有专门的立架，墙上的挂架则还有手枪架的分类。但令人很莫名其妙的是，所有的墙壁挂架都只能放进一个武器，不能放复数，哪怕挂架看起来完全可以容下三两把武器也一样，感觉有点蠢。

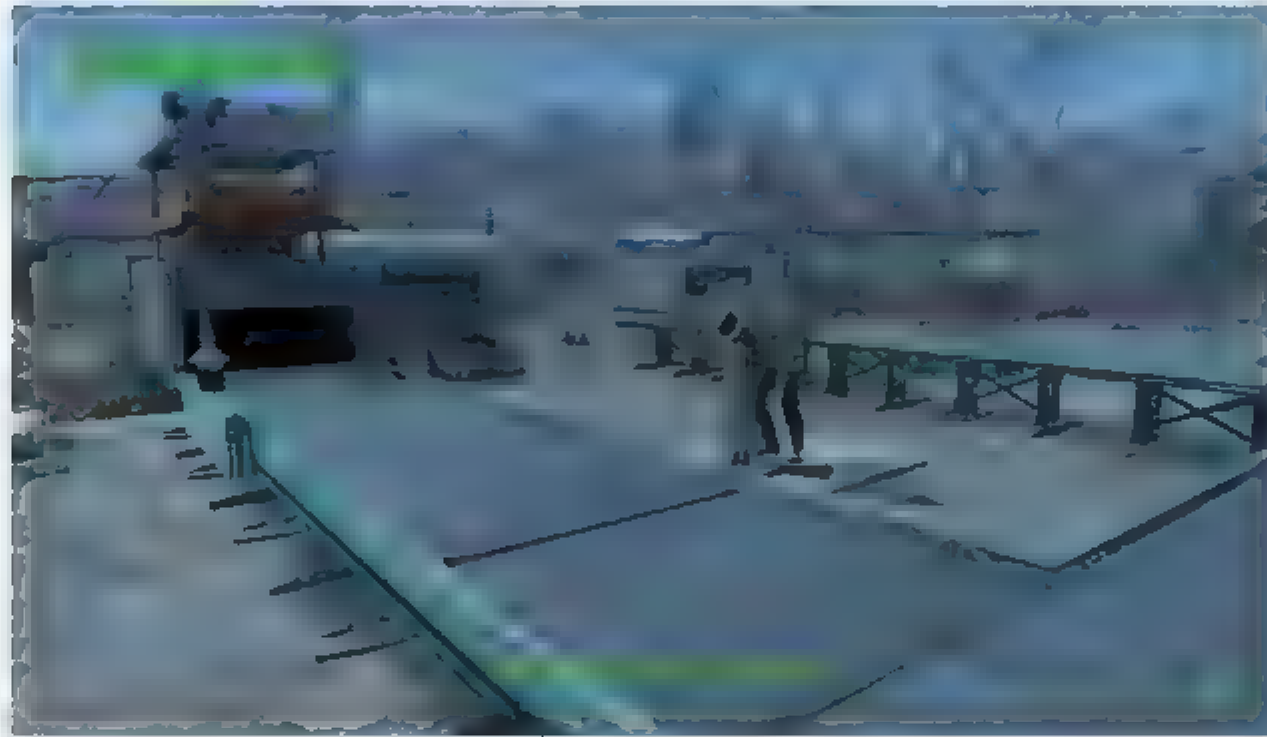
## 电力新内容

电力部分加入的内容是最为惊人的，因为其中包含了高阶开关项目，这里面的逻辑开关设定配合上有创意的机械设置，可以做出许多惊人的建造物，但是需要的相关知识水平也比较高，反正笔者第一眼看到感觉头都大了，完全玩不转，但可以肯定研究价值非常高，也可以说是整个“发明工坊”里的核心新元素。除此之外，生产用项目也提供了一些非常有趣的现代化作业手段，可以让玩家的物资生产能脱离之前的手工制作范畴，进入现代化的行列。

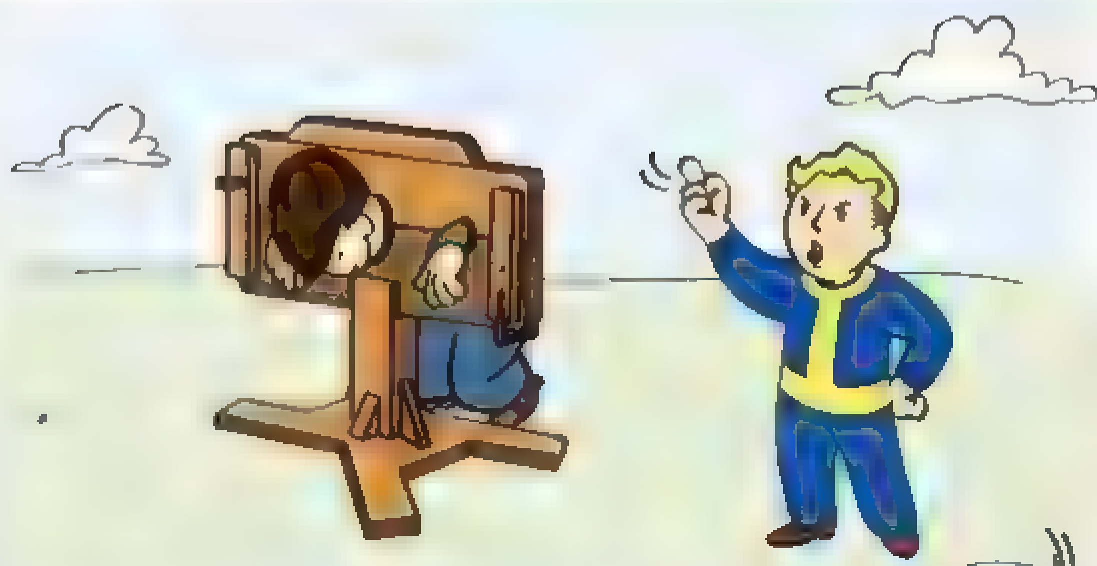
**1. 高阶开关：**这个子项目当中包含了数个开关，全部都分成两个接入端口，而每一个对于端口接入都有不同的指令反应，例如AND逻辑闸是要求两个接口都有电则会开始传输电力，NOR逻辑闸则是倒过来，两个接口没有输入电流时会发电。虽然这些开关都有配有相关说明，个人建议玩家们还是逐个试一下，才能掌握它们的使用规则。

**2. 生产用：**有三个大子项目，输送带负责输送物品，有电力需求但无需直接连接，只要和其相连的其他设施有供电即可。机械装置其实就是各种物品的制造器，设立后不能单独使用，还需要连接终端机。其他项目中的内容比较复杂，包括了分类机、集料箱和输送储藏库等等，只要经过合理的设置，就可以创造出一条全自动化的生产线来。

**3. 其他：**除了两个新的项目，在其他项目里，本DLC还新增添了一些用途非常搞怪的物品，一个是垃圾发射器，本身是一个类似大炮的装置，把物品通过长按调查键抓住的方式可以将其放进发射器的内部，然后这个装置只要一接通电就会把物品发射出去。原理类似的还有烟花发射器，不过这个发射器是通电之后就不断发射，而且发射的烟花只能够在化学工作台上制作。大部分烟花都只是普通的观赏性烟花，但是玩家可以制作一种天气弹，发射之后可以改变天气状况，同时玩家也可以制作紧急信号弹，发射之后过一段时间就会召唤来一批义勇兵，在营地遭到袭击时，这个信号弹也可以起到救急的作用。



## 资源新内容



本次DLC有一个纯粹是搞笑用的设施，那就是颈手枷，其用途是能够指派一个居民到这个设施上，让其被颈手枷束缚住，以示惩罚。然而这个看起来很残酷的设施却被分类在了资源的其他项目里，有种迷之黑色幽默。



# 奖杯/成就指南

## 综述

本DLC的3个新增的成就/奖杯都非常简单，其中除了“大量制造”还需要花一点点时间去等待物品制作完成，其余两个都是秒拿级别，大家在进行本DLC时多留点心，应该可以轻松拿下3个成就/奖杯。

## 成就/奖杯列表

| 名称 | 点数/杯种 | 解锁条件 |
| --- | --- | --- |
| 就是爱炫耀 | 20点/铜 | 在武器架上展示一把武器、在装甲架上展示一套装甲，并在动力装甲展示上放一套动力装甲。 |
| 休息时间 | 10点/铜 | 将一位居民套上颈手枷。 |
| 大量制造 | 20点/铜 | 用你的制造机制造100个物品。 |

# HITMAN™

DLC 补完计划 DLC GUIDE

杀手47 Square Enix 动作冒险
多机种 Hitman 美版
2016年3月11日 本地1人 对应年龄 17岁以上
售价为PS4 XOne

文 稀饭 美编 NINA

终于忙完 E3 报导，稀饭我又可以再一次剃头出家——不，是剃头然后化身反社会的光头杀手 47，继续他的全球暗杀之旅。在游戏的第三章，47 将会来到摩洛哥的马拉喀什，对付一位无良的银行家和一位跟他同流合污的将军。这个新剧情关卡里空间宽广，而且有着密集的人流，要如何在茫茫人海中创造出暗杀的机会？请看本期的 DLC 补完跟你详尽说明。

## 关卡机会与特殊暗杀要求成就 / 奖杯详解

## 马拉喀什

这个地区的主线任务仍然只有一个，名为 "A Gilded Cage"，难度也和其他主线任务一样简单，主要的用途还是让大家能够多多熟悉这个地点里面的各种元素。下面将讲解关卡当中的机会如何运用，以及如何解开有特殊暗杀要求的成就 / 奖杯。



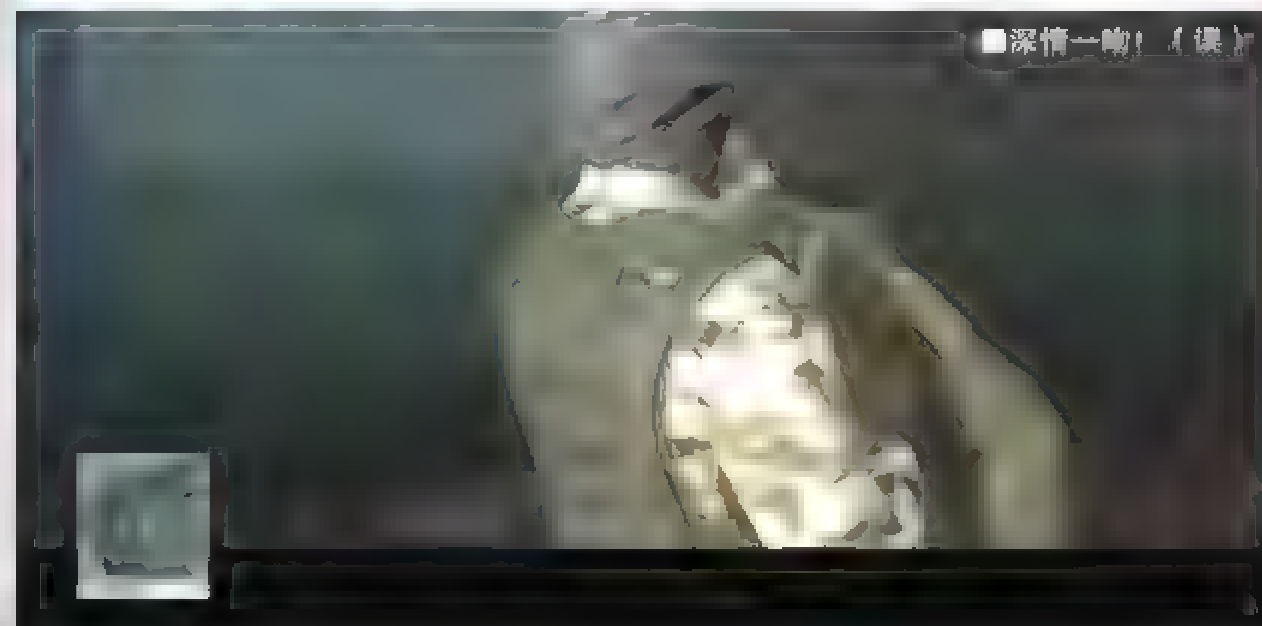
### Bad Blood

1 这个任务的触发点是在学校内，但是玩家一般是无法进入到这个触发点的，这里建议大家使用机会 "Why We Fight" 中的步骤混进学校，然后就可以听到两个士兵的对话，发现有一个士兵因为背叛了将军，被逮捕并关在了一个房间内。

2 然后任务提示玩家去获取一套士兵军官的服装，方法其实比较简单，前往军官所在的房间，这个房间有一扇墙已经破损，可以通往旁边的房间，那里有一个木箱，先用投硬币的方法，把负责保卫这位军官的士兵引到旁边房间，在不被军官看到的情况下将其勒晕并塞进箱子里。然后看好军官房间外走廊的士兵，趁着士兵走到走廊的另一侧，走进房间勒晕军官，并将其藏在这个房间的箱子里（靠近一扇锁着的棕色大门），然后换上他的衣服。

3 之后按照提示来到被逮捕的士兵所在的房间，利用军官身分就可以调走正在这里看守的士兵，之后玩家需要勒晕已经被绑在椅子上的士兵，将其藏在房间的衣柜里，并且换上他的衣服并坐在椅子上，伪装成是这个士兵的样子。至此，机会完结，而玩家需要做的，就是耐心等待。

4 没过一会儿，将军就会走进房间并威胁伪装成囚犯的 47，等待暗杀的按键指示出现，然后按下，47 就会突然暴起拧断将军的脖子，将其尸体藏在房间柜子里，就可以安然离开。这个机会基本上就是和 "Why We Fight" 配套，可以连在一起完成。


■深情一吻！（误）

## ● Cherry Blossom

1. 任务触发地点是在大使馆当中，但是因为任务目标被安排在了大使馆的安全区域，所以在前往目的地之前，玩家需要找到能够让自己进去的手段。先前往地图的左上角，找到一栋有两道楼梯可以通往上层的房子，楼梯在室内，被珠帘挡住，需要好好观察一下才能找到。同时记得不要被别人看到你上楼，因为这算是非法入侵。

2. 来到上层，玩家会看到一个在巡逻的士兵，和一个在讲电话的女工作人员。视玩家选择的楼梯不同，需要对付的目标也不同，如果是在女工作人员的一边上楼，就看准机会掐晕她再对付士兵，如果是另一边则是反过来。注意女工作人员在打电话的时候会不断转向，所以要保证自己是在她身后发动勒脖子，不然产生的响动会引起士兵警戒。同时因为房子的主人也会不时来到上层，所以记得勒晕两个目标后都拖去箱子处藏好。

3. 捡起女工作人员落下的大使馆安全室门卡，玩家可以换上士兵衣服，用门卡从大使馆右边的侧门进入内部，建议参考“Golden Touch”机会中的方法入侵到大使馆中，并且按照后面的步骤换上按摩师的服装。完成搜身来到二楼，用门卡进入触发任务的房间，调查桌上的会面协议，就会知道将军和银行家会通过大使馆的地下通道偷偷会面，而触发会面的暗号藏在了保险箱当中。

4. 之后来到按摩师原本所在房间的门前，往左走，经过放着沙发的区域和一根柱子后右转，没多久玩家应该就可以在右手边看到厕所的门。进入里面，进去左边的隔间，就会看到马桶旁放着保险箱的密码。捡起来后，玩家需要回到触发任务的房间，并且从另一扇门来到旁边属于Strandberg的房间。房里有一个保安，但并不会随时都呆在房间里，趁着他走出去的时候，



▲看我像不像一个边蹲坑边打电话的变态？（像）

快速打开保险箱，获得暗号。之后利用房间当中的电话，向将军安排一次会面。机会到这里就算是完成了，但是玩家的暗杀还没有。

5. 通过之前的原路回到大使馆地下室，换上士兵衣服，沿着一开始获得士兵衣服的地下通道走，中央区域就是将军和银行家会面的地方，跑过中央区域，来到另一条路后走上楼梯，然后在右边凹口处躲进衣柜里，不要被将军碰见。将军走过玩家所在地后，会在中央区域等待一段时间，抓紧机会勒晕在将军来时路上走动的士兵，然后趁着另一边路的士兵没有巡逻到中央区域，从背后勒晕将军并拖到之前躲藏的衣柜处，拧断他脖子并将尸体藏起来即可，在中央区域那个埋头看平板的士兵视野很窄，玩家就在他不远处勒晕将军也不会让其察觉，当低头族果然是件很危险的事情，离不开手机的各位要小心路过身边的光头哦。（并不需要）

## ● Down The Rabbit Hole

1. 机会的触发地点是在上一个机会“Cherry Blossom”当中提到的有两道楼梯通往顶层的建筑处。玩家在料理完女工作人员和士兵后，可以调查女工作人员原本所在位置附近的小桌子，上面放着一份撤离计划，其实提到的就是“Cherry Blossom”中玩家经过的从大使馆通往学校方向的地下隧道，而现在玩家要反过来，利用这个隧道进入大使馆。

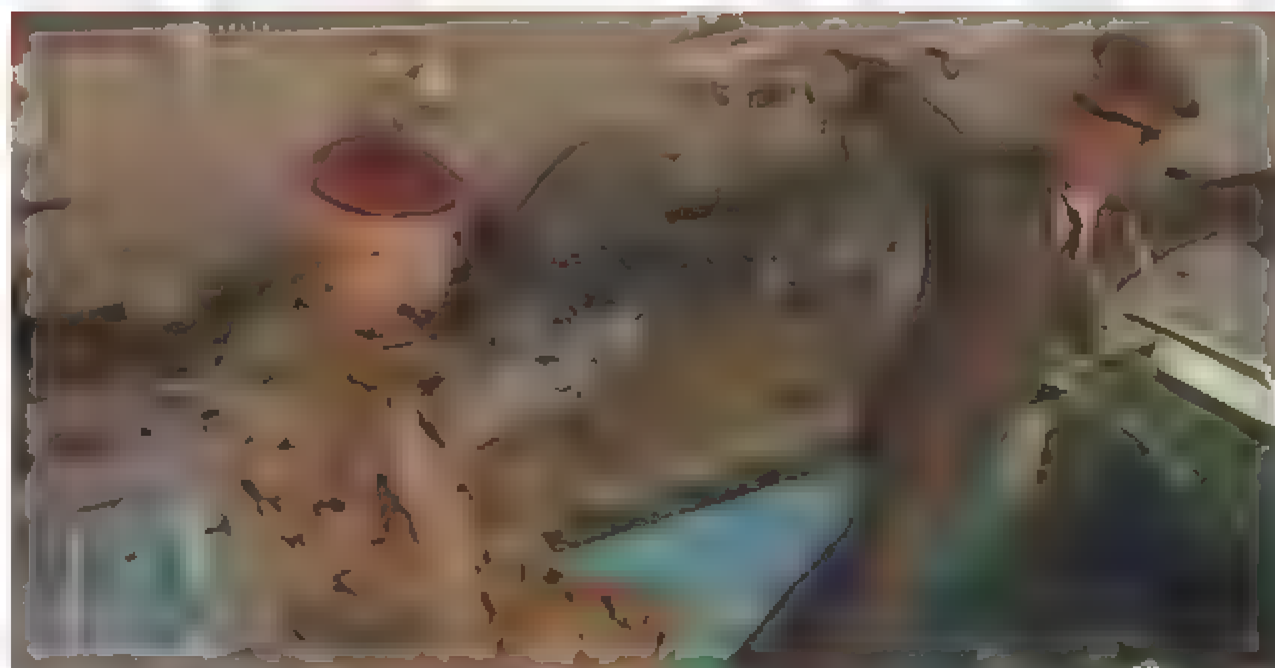
2. 前往目的地——一家鞋店，玩家只靠士兵服装也进不去。不过这里的看守比较松懈，封锁线右方的水泥挡板是可以翻过去的，趁着两个士兵都站在封锁线的入口处时，潜行并翻过去，然后直接进入鞋店，记得小心一点，里面还有两个士兵。

3. 藏身在房间的门旁，偷听两个士兵的对话，两人很快会分开，追着右边的走，来到楼下的隧道处，等他和守路的士兵对话完成后，玩家需要获得守路士兵的衣服。方法比较简单，士兵站一会儿就会向楼下走，跟上去将其勒晕，拉回楼梯上方藏在通道凹口的柜子里，换上他的衣服。

4. 之后沿路继续走，进入大使馆停车场后，沿用之前“Cherry Blossom”中的路线，到达灯光暗的房间，但不用上楼，直接触发这个房间里的火警按钮。

5. 盯紧机会标出的图标，Strandberg会一路冲到地下室避难，玩家只需要接触他并扮演好护送士兵的身分即可，路上可能会遇到能够认出玩家身分的士兵，记得绕开躲避。将其送到鞋店后，机会显示完结，但玩家需要继续带领他进入学校区域。到达大门之后，Strandberg就会自动走向学校的操场，和将军见面。两人对话后会进入到学校当中。

6. 这里个人建议玩家可以用“Bad Blood”里步骤2的方式，拿到一套军官服，然后可以比较顺利地到达二楼。Strandberg会躲在一个有军官看守的房间前，来到正对房间时的右边楼梯，会发现这里的楼梯转角处会有一个衣柜。通过丢硬币的方式，可以把看守房间的军官引到转角处，玩家潜行到其身后将其勒晕并藏在衣柜里，然后以军官的身分调走在门前巡逻的士兵，就可以进入房间对付Strandberg，因为他是认不出玩家的，所以搞定他的手段很多，这里



▲把你踢下去才知道，你竟然是这样的将军！这个姿势我给十分！

建议可以暴力一点，拿起房间当中窗旁沙发上插着的大马士革刀，趁着他站起来时走到他身后就可以一刀将其暗杀。之后玩家如果动作够快，应该可以躲开士兵的眼目，把Strandberg的尸体也拖到刚才勒晕看门军官的楼梯转角处，将其藏在柜里，让其不会被不时回到房间中的将军发现。

7. 而对付将军的方法很多，除了前面的“Bad Blood”机会里用到的方法，玩家还可以到之前获得军官服的房间处，通过墙上的破洞来到旁边房间后往上看，会看到有一边的天花板是破的，可以通过下方的柜子爬上去。但先不要爬，再来到隔壁的房间，会看到两个士兵坐在一个关闭的麦克风面前，正在说将军的坏话，来到他们身后，把麦克风的播放器打开，听到他们说话的将军会在上层通过屋顶的破洞查看下方的两个士兵，心里偷偷给他们记一笔，玩家需要先从房间的破洞爬到二楼藏好，等将军靠近破洞后，潜行到他身后将他推下去，他就会摔死。当然尸体被找到是免不了的了。但如果玩家能耐心等一下，就会看到将军前去楼下斥责两个士兵，站在他观察士兵的洞旁边，会看到一个可以被踢动的马桶，等将军在楼下站到马桶落下时的落点后，将马桶踢下去，就可以伪造出意外死亡。

# Golden Touch




1. 任务触发地点在大使馆内，如果玩家在“Bad Blood”机会中已经获得了军官服装，可以大摇大摆地走进去，而如果没有，最简单的方法是走到正面大使馆时左边的小巷里，在一台装满了铁管的火车后方，可以通过围墙上电网的缺口爬进去，但最好看清楚附近巡逻的保安朝向，不然可能会被立刻发现。

2. 鉴于穿军官服在这里仍然有很大的便利，所以接下来以没有服装为前提讲解。围墙入内落地后，立刻左转，会看到一扇窄门，通过这扇门可以来到大使馆的下层停车场，记得快速找掩体躲起来，不要被远处的士兵看到。之后从左方靠着汽车作为掩体前进，会看到地面有一道通往更下层的楼梯，下去后左转就会看到一扇门。别急着开，打开杀手本能，看清楚门后的士兵并没有朝向大门后，立刻进去将其勒晕并放到通道凹口里的衣柜中，换上他的衣服。

3. 士兵服装可以给玩家一定的便利，但仍然会被军官认出来，所以建议原路返回到楼梯处，向着有探照灯的方向看，会看到两个房间，左边灯光较暗的房间有楼梯可以前去大使馆一楼，这里有两个保安，先等其中一个走远，然后贴着掩体靠近在花坛旁站着的那个，将其勒晕并拉到楼梯下层，防止过早被发现，然后换上其衣服。

4. 注意大堂里的保安其实有不少人可以认出47，所以要躲着他们，来到前台，调查触发机会的平板电脑，知道暗杀目标Strandberg预约了一次按摩，于是玩家需要找到按摩师。鉴于按摩师所在的地方还有保安看守，而且还有人会不时进出房间，所以并不是动手的好地方，玩家需要打开房间里的电视机，让按摩师无法继续用手机通话，他就会走出去吸口烟。

5. 他会选择在厨房吸烟（什么破习惯！），个人建议玩家先进入厨房后方的后厨区域，这里会有一个保安和一个后厨工作人员不时入内，打好时间差把他们都勒晕并丢进房间里的箱子中，避免意外，然后趁着厨房区域只有按摩师，将其勒晕并迅速拖入后厨区域，换上他的衣服。

6. 接下来事情就比较简单了，前往前台，让工作人员通知Strandberg，之后先别上楼，而是找一个安全的地方，把身上可能会被搜出武器都丢掉，然后前往大使馆二楼，楼梯处的保安会搜玩家的身，安全通过后，前往任务地点，然后就可以等待目标到来。等其躺上按摩床后，在场的保安也会离开，同时目标的头部也会出现“按摩”按键提示，该怎么做大家应该都懂啦。

# Honeycomb

1. 这个机会需要玩家在学校当中触发，最简单的方法就是参考“Why We Fight”的步骤，但是过程过于繁琐，所以这里推荐大家采用“Down The Rabbit Hole”开头的步骤，潜入到鞋店内部，等两个士兵对话完后，不要管右边的士兵，而是跟着左边的士兵，等其走到左方的箱子旁蹲下后走过去将其勒晕，并将其衣服夺过来。因为他穿着的是精英士兵服装，所以可以非常轻松地让玩家混进学校。

2. 在操场处玩家会看到一个军官在训练三个精英士兵，在其附近有一个军用通讯器，看准一个不时会巡逻到楼梯附近的士兵行走的路线，趁着他看不见的时候启动通讯器并躲到一边，然后在军官前来调查时将其勒晕，并拖到通讯器左方的一排箱子后，换上他的衣服，在学校里面就可以较为轻松地行动。

3. 任务触发点在将军的房间里，所以触发前需要沿用“Down The Rabbit Hole”中第6步的方法，调走巡逻的士兵并用引诱的方法搞定军官，从而进入房内。调查桌上的会面协议，大家就会发现，这个机会其实就是“Cherry Blossom”的逆转版，按照提示前往一个有士兵在睡觉的房间，就可以找到将军保险箱的密码，之后趁着他不在房间，打开保险箱，获得暗号，再用保险箱对面的电话呼叫Strandberg，机会就算是完成了。

4. 之后玩家需要进行的步骤和“Cherry Blossom”非常相似，也是赶去地下隧道的中央区域，处理掉鞋店方向通道处的士兵免得其捣乱，然后趁着另一边通道的士兵不在中央区域，勒晕Strandberg，拖去衣柜处拧断脖子后将尸体藏起来即可。



▶密码放在一群兵阿哥睡觉的房间桌上，将军阁下你确定自己知道密码是为了保密而设的么？

# Open Sesame

1. 在前往学校最左方的道路上，玩家可以听到一对男女在讨论男子的父亲，这位老人担任了很长时间的学校校长，所以现在他还是带着能够在学校中使用的万能钥匙。进入男子身后的屋子，趁着他不注意推开珠帘来到楼上，就会看到他的父亲。

2. 如果玩家没有特殊服装，这里需要耐心等待一下，这位老人虽然平常会坐在放着万能钥匙的桌子旁，不过时不时会去抽口水烟，趁着他抽完时转身的时候潜行到他身后将其勒晕，然后就可以拿走万能钥匙。如果玩家穿着军官服，那就不用管了，直接走上去拿走万能钥匙即可，男子和他父亲都不会有异议。




3. 之后玩家需要进入学校，建议采用“Honeycomb”中第一步的方法，换上精英士兵的服装后可以轻松搞定，之后根据提示来到学校的侧门，用钥匙开门入内。之后玩家就可以通过爬窗户的方式进入到学校内部，当然记得小心别被外面巡逻的士兵看到。进入学校之后杀死将军的方法就很多了，之前几个机会里大家应该都学到不少了，这里再提供一个。

4. 前往“Honeycomb”中获得保险箱密码的房间，这里有一个扳手可以拿取，玩家可以通过在楼梯的破洞处爬过去的方式来避开门口处巡逻的士兵，又或是直接穿着军官服大摇大摆走进去。之后用“Down The Rabbit Hole”第6步的方法搞定将军房间的两个看门士兵，就可以进入房间。先把进门后左边桌上的煤油灯关掉，然后用扳手拉松油灯旁煤气罐的阀门，之后可以离开房间等待将军回归，他会手贱地重新打开油灯，然后把自己活活炸死。（这种智商都可以当将军么……）

## Prime Time

1. 任务触发地点是在市场通往大使馆的拱门中央通道处，偷听两个记者的对话，会知道他们的摄影师吃错了食物导致无法前来工作，而一个当地的自由摄影师答应了接下工作，却并没有出现，现在他们对 Strandberg 的专访恐怕陷入了无法进行的僵局。前去附近的水烟店寻找摄影师，会发现因为两个记者预付了工资，而这个摄影师又不想要以身涉险进入被愤怒群众包围的大使馆，便打算翘掉工作，当时他甚至报上的是假名字。之后他进入了水烟店的会员区，玩家得想方法进去。


▲天降正——呃，这次变成天降驼鹿了，而且已经像是银行家同志的节操一样完全碎掉了。

2. 先来到水烟店外面，水吧的外面，会看到墙壁上有一个电源开关，走进这个开关正对着的建筑，来到二楼，途中小心别被店的主人和楼上的士兵看到。一出楼梯，向着正前方看就会看到会员区域的上部围墙有一个缺口，而楼梯这边的围墙也有缺口，直接爬下去，通过下方的木板可以直接潜入到会员区域。

3. 摄影师就在会员区里，他会不时走近玩家潜入这个区域时作为入口的厕所，趁他走近而厕所里又没人时，打开水龙头让水满出，引起他的注意让他入内调查，等门关上后将其勒晕，藏在厕所屏风后方的箱子处，换上他衣服就可以大摇大摆地走出会员区了。

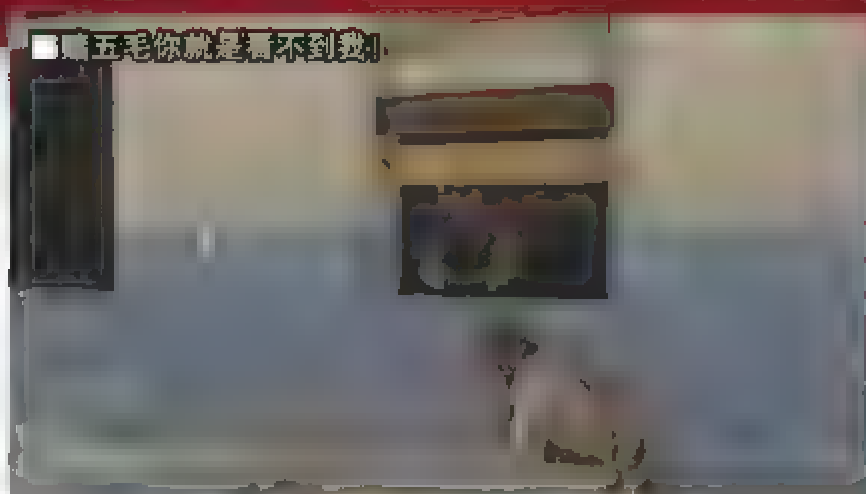
4. 跟两位记者一路走进大使馆，接下来只要开启摄影机就可以完成机会，但并不意味着完成暗杀。制片人会要求玩家前去楼上的导播室调整灯光，而这也是玩家的暗杀机会。先去楼上，记得因为要搜身，先找个地方把任何会被搜出来的武器丢掉，之后上到二楼，直接进入导播室，这里会有一个装置可以让接受采访的 Strandberg 头上的麋鹿雕像掉下来把他砸死。这里玩家要注意一下，游戏似乎有个 BUG，二楼的某些保安会把玩家视为嫌疑人物，所以要躲开他们的视线才可以顺利前去演播室。

## Why We Fight

1. 机会触发地点是在地图中央通往地图右方学校的路上，看到有两个军人一上一下地看着楼梯的地方，往右边看可以发现一堆被叠起来的海报，调查后就会发现城市当中肯定有一批工人在张贴海报，而海报的印刷地点就是在学校里面，所以他们可能会是玩家用于混进去的机会。

2. 按照提示找到工人们，玩家需要跟踪其中一个工人在市场里乱逛，直到找到下手的机会。个人建议玩家可以等其走到这一关任务当中的默认偷运物品地点时，直接在其背后朝里面丢一个硬币，可以把对方引入这个没人看到的角落，走进去将其勒晕并将其藏在这个角落里的箱子中，就可以换上他的衣服回去和其他海报工人对话。

3. 告诉工人们工作完成可以休息后，随着工人一起走回学校，途中会了解到暗杀目标之一 Zaydan 将军将会在学校里发表一个演讲，当玩家跟随工人来到将军面前后，机会完成。不过想要暗杀将军，还得多花点功夫。建议参考第一个机会“Bad Blood”中的描述，就可以安全地杀死将军并离开，走之前最好换回军官衣服，可以保证玩家在学校里基本通行无阻。


■[illegible]五毛你就是看不到我!

## 特殊要求成就/奖杯详解

1..50 Personal Touch：这个成就/奖杯要求玩家用三种方式杀死目标，其实都是包含在机会当中，第一个是在伪装成囚犯的情况下杀死将军，对应“Bad Blood”机会，另一个是在按摩的时候杀死银行家，对应“Golden Touch”，而用 APC 炮台轰杀两个目标在机会中没有写明，其实对应的是“Down The Rabbit Hole”，当玩家通过隧道前去触发火警铃引出银行家时，隧道中央区域，靠近那个玩平板的士兵面朝方向的左方桌子上有一份炮台发射码，玩家需要启动中央区域的发电机，引开那位士兵，并立刻前去阅读发射码，等带着银行家回到学校并且看到他和将军在学校操场上碰面时，就可以前去 APC 的操纵台处（有一条线从炮台上连过去），启动炮台，一并轰杀两个目标。


▲什么叫过度杀戮，什么叫如同秋风打落叶般地扫倒一群人，解开这个成就/奖杯，你就懂了。


▲硬币拿完就跑，连“骨骼惊奇”、“送你本《九阴真经》”、“只卖999”这种台词都不说了，这一届乞丐不行啊，赶紧砍掉重练吧！

PS：除了头两个成就/奖杯，本次章节的其他成就/奖杯都是常规内容，包括熟练等级达到 20 级和完成所有机会等等，和之前的章节并没有差异，所以这里就不再赘述了。

# 独立之光

不知不觉，又是一年，在去年于广州报导 IndieACE Game Jam 的过程稀饭我还记忆犹新，没想到今年还没体验完 E3 的余韵，这场属于独立游戏开发者的盛会却已经亦步亦趋地随之召开。本期《独立之光》，我将会用亲身的经历，向大家报导一下在现场感受到的独立游戏开发魅力，和精彩的 Game Jam 作品推荐。

栏目主持 稀饭 美编 NINA

# IndieACE Game Jam 2016 特别报导

## 活动亲历

独立游戏活动这几年在国内逐渐被玩家和开发者们所认识，各类活动也在全国各地进行得如火如荼，但要说最重要的活动，除了全球知名的 GGJ（Global Game Jam），就要数 IndieACE 的 Game Jam 活动了。用我们熟悉的商业游戏界来比喻，IndieACE 几乎等于是 Game Jam 活动中的 E3。

今年稀饭我继续有幸得到了老朋友 @拼命玩三郎 的邀请，前往广州站体验这次活动的盛况，鉴于我刚从美国报导 E3 回来，感觉就像是刚走出一个会场就立刻走进了另一个。令我有这种感觉的不单是活动本身的规模，还有这次广州站展出也颇有心思，现场有多款登陆了移动端和 PC 的独立游戏试玩摊位，三郎甚至还拿出了自己的大量收藏，摆出了一个家用机历史展览台，甚至还带了一台多合一的怀旧游戏机，把现场变成了半个“包机房”，让我这个童年在大街小巷中到处乱窜找游戏机玩的顽童有种时光倒流的感觉。


▲位于广州新CBD的广州大剧院。


▲Game Jam的举办场地，整洁、明亮，非常高大上。

但其实令我更惊讶的还是今年的活动举办地点，去年还是在火星时代举办活动的 IndieACE Game Jam，今年竟然就进化到了在广州大剧院举办活动，要知道这个举办场所可是位于广州最新的 CBD 珠江新城的中心地带，格调比起之前可是要高上太多，足以证明这短短一年里独立游戏的影响力提升程度有多高。

## 走向焦点

今年的活动报名人数其实也非常惊人，不过吸收了之前广州GGJ的经验，三郎和他的“游戏伙伴”战友们故意限制了到场人数，将其控制在了100人内，虽然看起来似乎减少了活动的人气，但实际上一来是为了配合现场的座位数量，二来也让最后的成果演示变得更加精炼，观赏性更高。

因为这次IndieACE是在五个城市同步进行，所以出题的时间也有严格的要求，不能出现某一边偷跑的情况，所以在进行了基本的规则介绍了，就到了拖——嗯哼，是心灵鸡汤的时间。作为广州站的负责人和著名网红——大家都如是说，三郎又责无旁贷地上台来了一番演讲。回顾一下过往举办Game Jam活动，说来令我惊讶，回顾里的内容除了让我惊讶于独立游戏活动这两年的发展之迅速，还因为得到了三郎这位亲密战友的关照，最近的两次大型独立游戏活动，UCG竟然都没有缺席。上一次Indie Ace活动里，我和雪楠感觉就像是广州站到场的惟一媒体。



▲在演讲当中三郎还展示了上一次IndieACE Game Jam的活动留影。

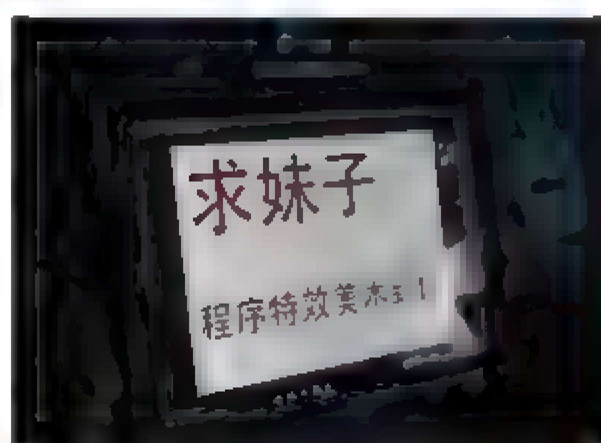


▲在活动正式开始前，负责举办这次活动的“游戏伙伴”组织成员们也上台向大家致意。其实他们也是游戏开发者，部分人甚至还中途手痒参加了这次Game Jam，真可谓是真正意义上的全程[illegible]。

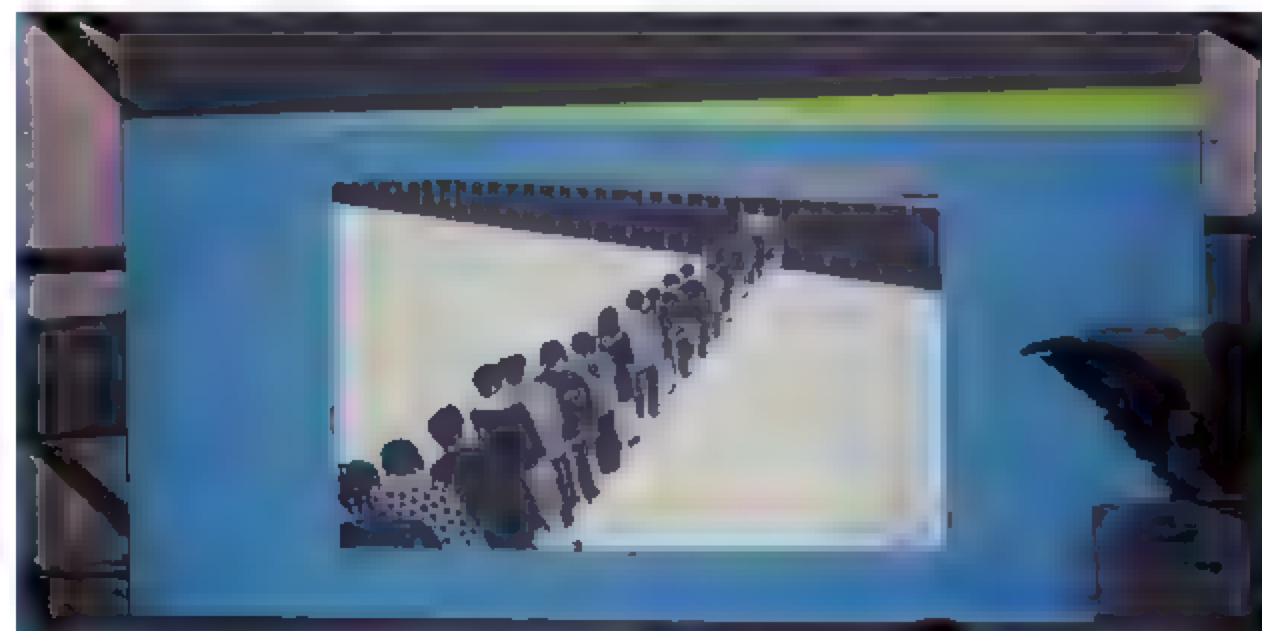
不过今年情况就不太一样了，现场也多了不少同行的身影，虽然没有了独占全场的快感，但能够看到独立游戏能够被日渐重视，也的确是一件令人欣慰的事情。而且随着和活动一起发展的，也有身在其中的独立游戏人。还是以三郎为例，正式开办“独立之光”栏目之前，我对三郎的印象也就停留在一位小型游戏的狂热玩家身上，而在我们接触时，他已经踏上作为独立游戏人的转变之路，到了现在，我们不但是独立游戏活动上经常见面的熟人，他也已经身兼著名游戏评论家、独立游戏开发者和资深游戏活动举办者等多个职业，主持活动时演讲的台风也有了自己的特点。从他身上，我见证到了独立游戏业——甚至是中国游戏业发展的影子，毕竟我们行业的进步，离不开从事这一行业的工作者们的技能提升，而只要这种进步不会停止，那么终有一天，我们就能够看到自己曾经梦想过的中国游戏崛起，化为真正的现实。所以在每一次的Game Jam现场，我看到的不只是热情，还有希望。

## [illegible]

当时间到达6月24日下午6点半，本次Indie Ace的题目也正式公布，和上次的Indie Ace类似，题目不像是GGJ采用的文字形式，而是继续用图片来做出题对象，去年用的是一个“井”字型的图案，今年要更具体一些，使用了画家邱丹丹的一副画作，个人感觉第一眼给我的印象就是获得各种奖项的独立游戏《请出示文件》(Paper, Please)，当然实际上画作本身想要表达的主题恐怕并不是我所感受到的那样，不过关键还是在于在场的开发者们要如何去解读这个题目，而在26号的成果展示当中，我们就能够看到他们对此会有什么样的精妙看法，又是如何将其转化为游戏！




▲题目刚公布，参赛者们就开始招人了，不过这位哥们你的招募方向好像有点动机不纯哦。



▲公布的题目是一幅画，事后不少参赛者表示感觉有点坑爹，不过其实只要有创意，任何题目都应该能够成为让开发者们发挥想象力的契机。

## [illegible]

在正式进入GameJam结果展示之前，我们还是来看看三郎为到场观众们准备的主机历史展台吧。这次展出的主机因为场地限制，倒还不算是特别丰富，但也已经包括了对于中国玩家来说较为熟悉的中生代和近代家用机，大部分都是由三郎自己提供，也有部分来自于他所在的“游戏伙伴”组织里其他成员，其中甚至还有一台非常有个人纪念意义的家用机，可以说是饱含了对游戏的爱。



**1.FC**：这应该是国内玩家们最熟悉又最陌生的家用机，因为虽然上面的游戏我们肯定玩了不少，但是当时国内其实根本没有几台正版的FC，大家玩的都是“小霸王”之类的“学习机”，果然好好学“吸”这种事情，在《守望先锋》诞生的三十多年前就已经存在了。



▲配套展出的游戏是经典中的经典——《超级马里奥》！

**2.MD：**虽然在国内的普及度远远没有FC和SFC高，但是稀饭我当年还是在租机房里玩过好几次MD，印象最深的除了漆原智志担任人设的不朽经典《梦幻模拟战》，还有非常适合双打的《火枪英雄》。



▲配套展出的游戏是世嘉本身第一方大作——《光明力量》。

**3.SFC：**和FC比起来，SFC带给大家的游戏回忆已经开始逐渐和有深度的故事挂钩，毕竟在这台主机上，JRPG一步步地崛起，最终在其生命周期中成为了当时市场上最具统治力的游戏类别，相信许多年纪大一点的玩家游戏口味都在这个阶段深受影响。



▲配套展出的游戏都是经典中的经典——《超时空之轮》、《勇者斗恶龙Ⅵ》和《前线任务》。

**4.SS：**标志着主机踏入32位世代的主机之一，当年在街机房当中和PlayStation可争一时长短，可惜最后还是因为第三方软件支持不足，最终惜败于市场，原因之一就是在那个JRPG昌盛的年代，MD失去了Square和Enix的支持。



▲配套展出的游戏是土星上最著名的游戏系列——《铁甲飞龙》。

**5.PS：**当年主机争霸战中异军突起的新势力，也是当年主机界竞争当中的一大赢家。



▲配套展出的游戏是当年Square的“《FF》系列”作品巅峰——《最终幻想Ⅶ》。

PlayStation不但带来了光碟游戏载体的新革命，也奠定了PlayStation系列在游戏界的重要地位。时至今日，相信不少玩家在自己家中还是收藏着这台一代神机。

**6.N64：**老任在进入64位主机世代时推出的主机，但是仍然坚持着用卡带作为载体的特点。在这台主机上，诞生了大量经典的第一方作品，包括时至今日还被大家传颂的《塞尔达传说 时之笛》和《超级马里奥64》等等。



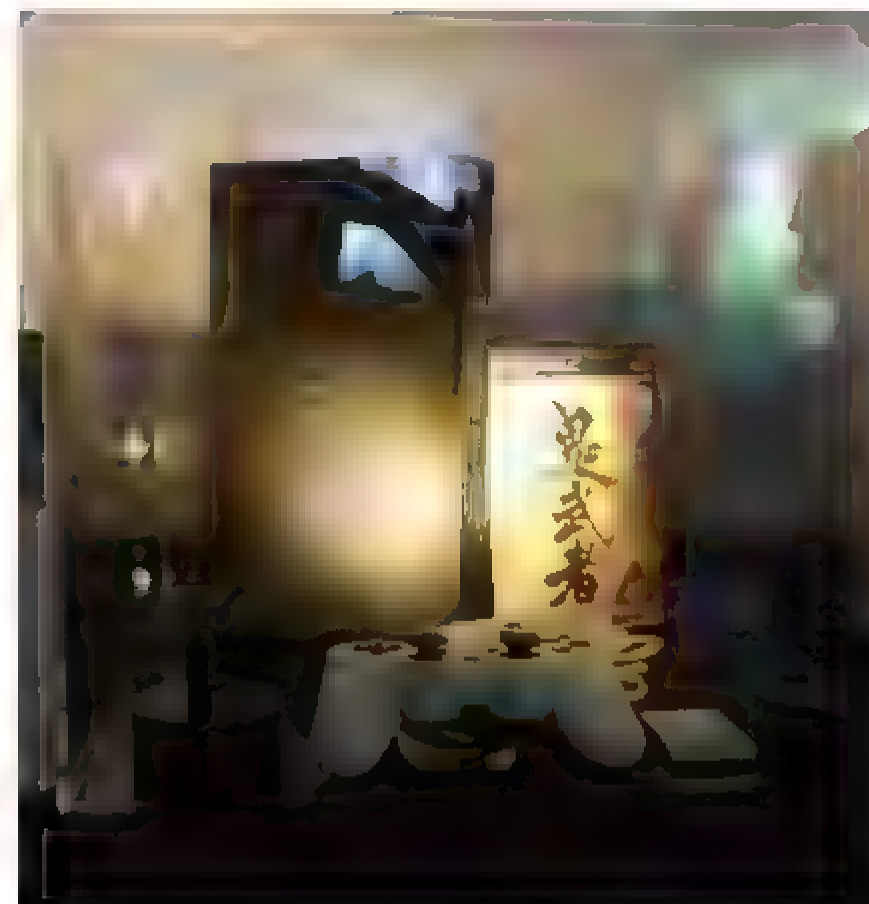
▲配套展出的游戏也是当时的经典第一方作品——《大金刚64》。

**7.DC：**从技术层面来说，DC其实是世嘉推出过最成功的主机之一，但是很多策略上选择的失误让这台主机失去了创造更高成绩的机会。最后，在N64和PS2的两面夹攻之下，世嘉退出了主机领域的竞争，改为专注于软件开发。



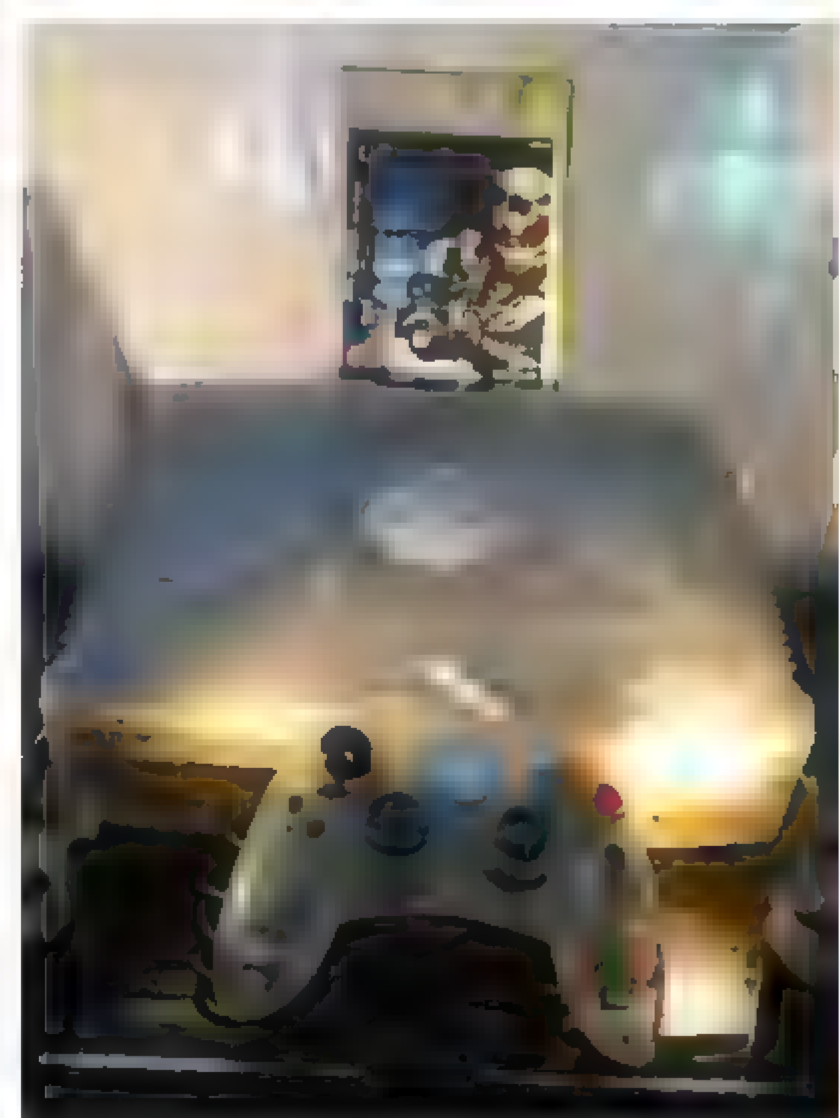
▲配套展出的游戏是当年Namco的刀剑格斗大作——《灵魂能力》。

**8.PS2：**主机世代争霸战中最毫无争议的王者，目前仍然保持着游戏界的多项纪录，应该也是玩家们走向成熟的人生阶段中最为重要的游戏设备。许多如今我们耳熟能详的大作就是诞生于这台主机上，包括在今年E3上强势回归的《战神》。




▲配套展出的游戏选得非常有心思，是老卡当年的名作——《鬼武者》。

**9.Xbox：**虽然在游戏界算得上入场晚，但是Xbox的起点还是很高的，微软对这台主机寄予厚望，而Xbox也的确在这台主机的大本营——美国市场取得了相当不错的成绩，并最终奠定了Xbox系列主机的业界地位。



▲配套展出的游戏自然是诞生于这台主机上的伟大系列原点——《光环》。

**10.NGC：**在N64之后，作为下一代主机推出的GameCube终于也顺应业界潮流，采用了光盘作为游戏载体。不过这台主机最令人印象深刻的应该还是它的造型，上面汇聚了任天堂将玩具和游戏机的特征融为一体的独特风格。



▲配套展出的游戏是对于整个系列来说都算是风格特异的第一方大作——《塞尔达传说 4支剑》。

**11.GB家族：**当电视游戏领域不断风起云涌时，掌机领域其实在PSP出现之前，都是GB系列的天下，从GB到GB SP再到GBA，任天堂在很长一段时间里统治了我们的移动娱乐世界，也为我们的生活带来了大量的美好回忆。



▲配套展出的游戏里，GB的是电子宠物游戏《拓麻歌子2》（也被翻译成“电子鸡”和“他妈哥池”等等），GBA的相信大家都认得，那就是法庭辩论AVG的杰作——《逆转裁判》。图中这台年代已久的GB是提供展出品的玩家童年的最爱，是当年姐姐送给他的礼物。

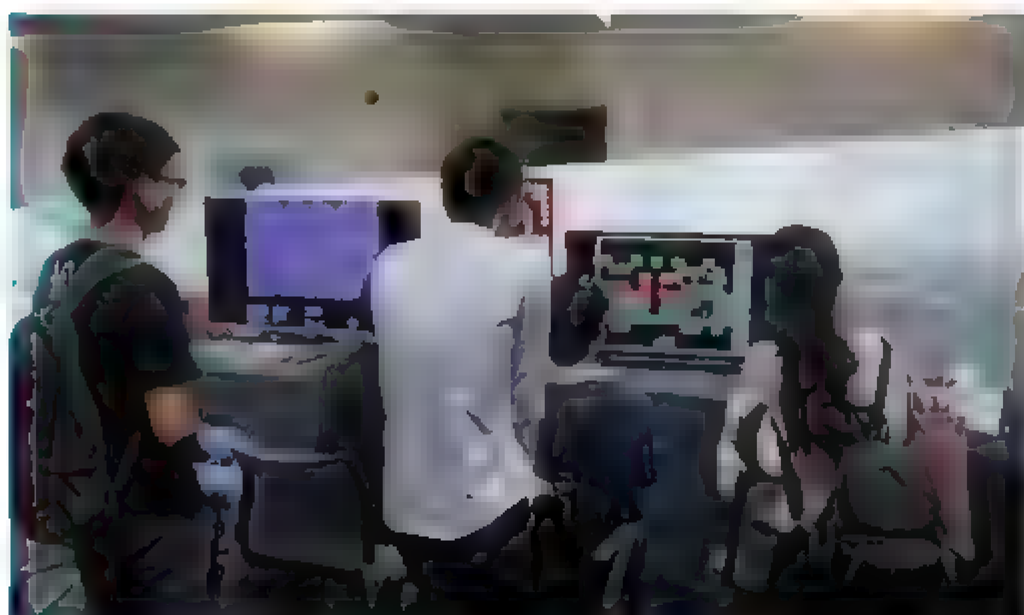
# 冲刺时刻

终于，随着6月26日的到来，Game Jam也进入到了最后的冲刺阶段。开发者们趁着最后的机会埋头冲刺，又或是已经完成开发，正在悠闲地给游戏在做最后的测试，甚至有几位还跑到了展示区去试玩到场演示的游戏。稀饭我在中午到场，趁着开发还没完结，在现场乱转，捕捉到了一些有趣的画面。





▲▶▼三郎特意在现场设置了一台能够玩各种古典游戏的Retro Freak多合一游戏机，这台机子的人气简直比在场所有展出的新游戏还要高，所以稀饭我拍到了许多大家重回童年时光的留影。（当然还有狂虐单身狗的场面）






▶队名和配图比较形象。



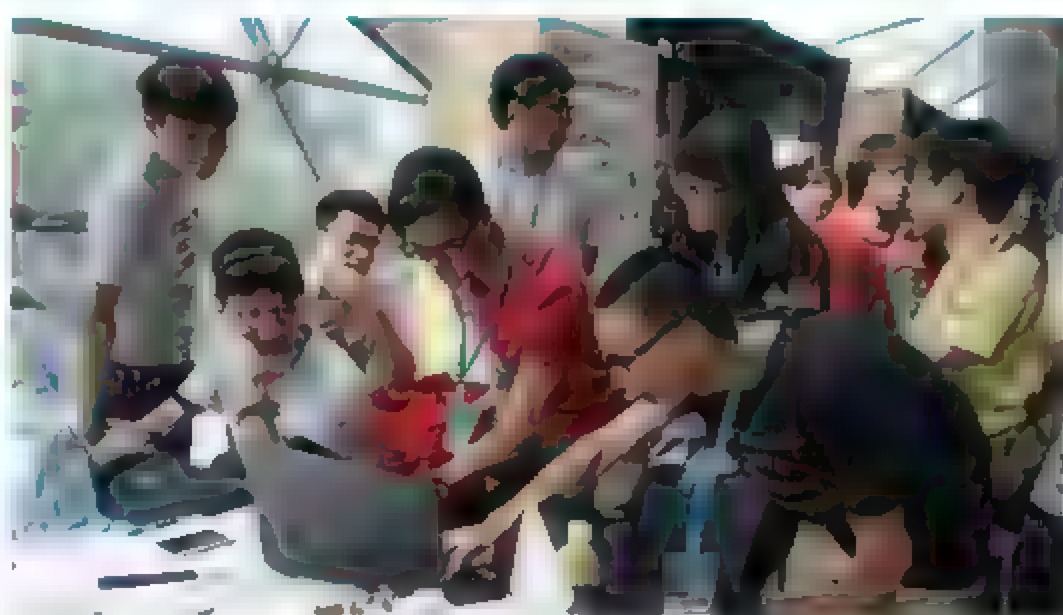
■进度比较快的组干脆自拍起来了。

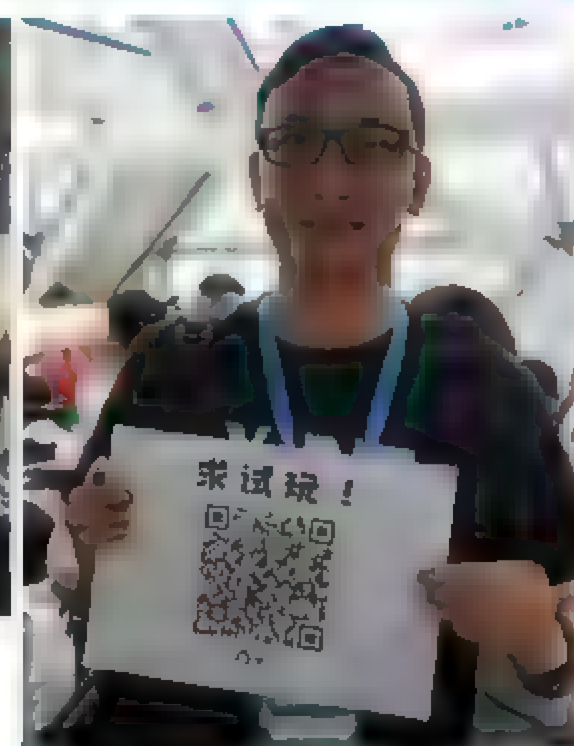


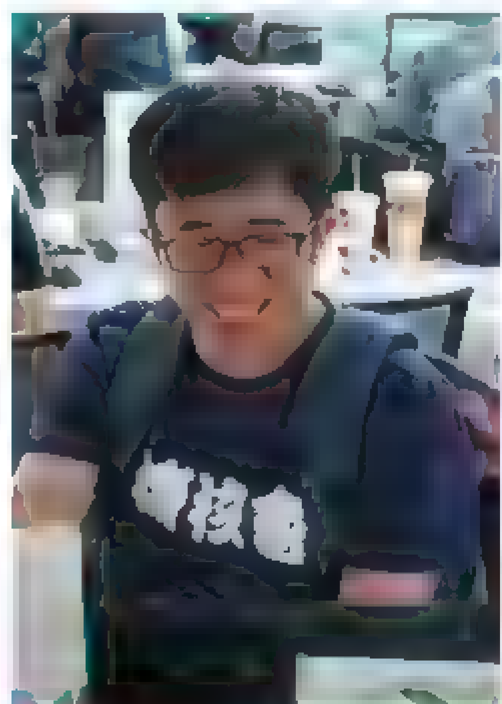
▲现场虽然高大上，不过因为时值夏季，广州的太阳还是很毒的，而坐在阳光之下的开发者们为了不影响进度，干脆打着伞来开发游戏，也是很会随机应变嘛。

▶还在键盘上手指翻飞赶进度的人也有不少。

除了现场有不少游戏试玩之外，今年IndieAce Game Jam广州站也采用了一个非常值得称赞的安排，就是在开发完结之后，留给了开发者们一定的互相试玩时间，毕竟最后的人气投票是要现场所有开发者们一起参与，所以在展示之前就能够对作品有一定的了解会让开发者们的投票更具备客观性。而当参赛者们把自己的身分从开发者转变为玩家后，他们又露出了身为游戏人的本质，开始尽情享受游戏带给他们的乐趣。机不可失，稀饭我赶紧抓起相机，抓拍到了他们最为愉悦的时刻。





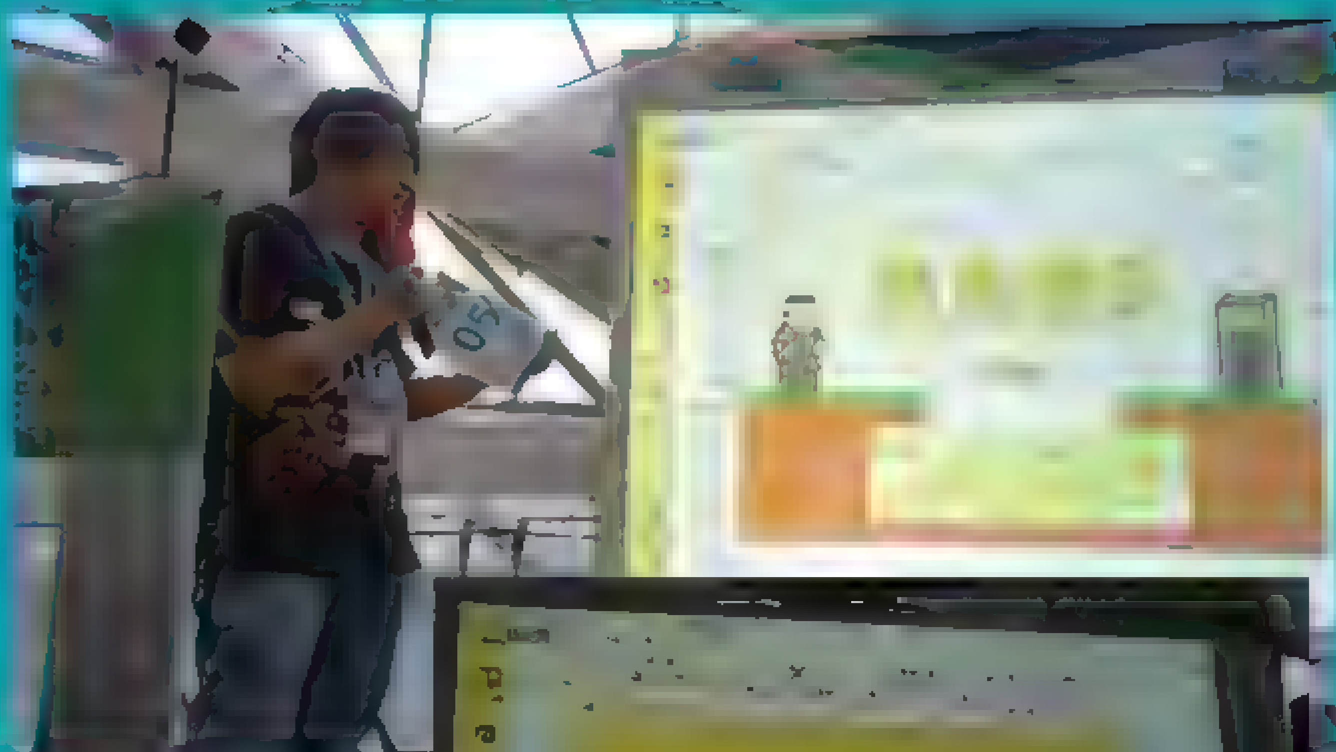


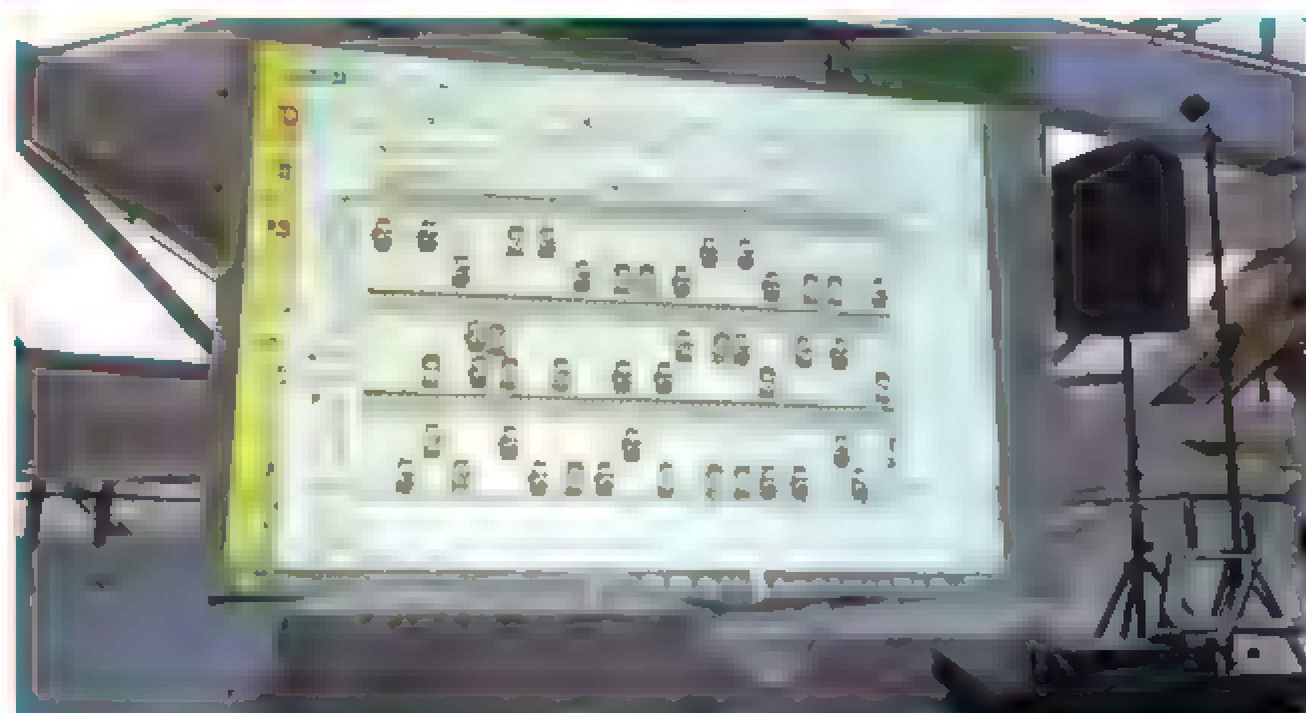


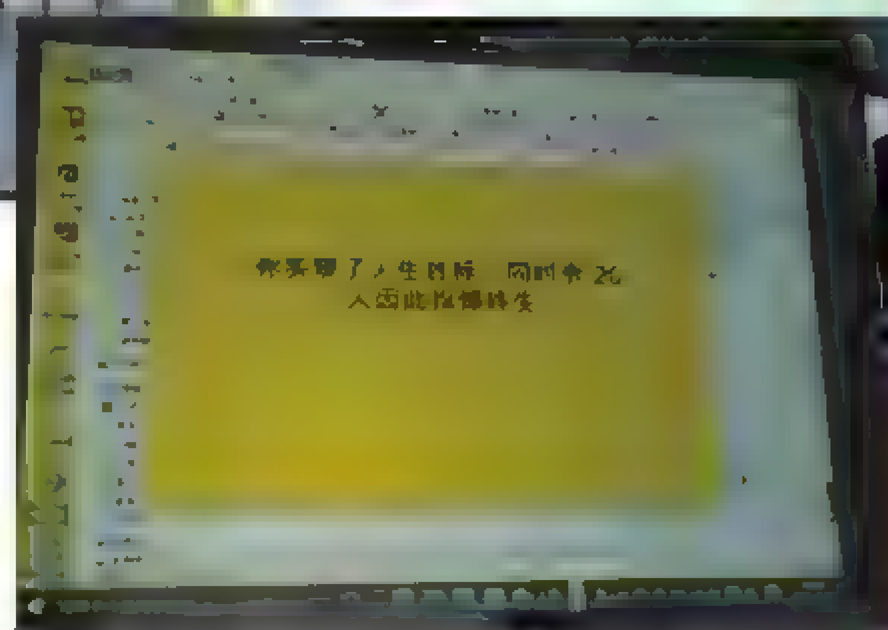


# 成果展示

最后，Game Jam 最精彩也最激动人心的自然就是成果展示阶段。今年 Game Jam 的题目比较抽象，许多开发者都选择了较为具体的“排队”作为贴题方法，当然不同的思维——或者说脑洞之下，自然也有不同的排队方式，但无可否认的是，这一次的优秀作品当中，排队成为了一个非常常见的元素。下面稀饭我向大家介绍几个个人觉得挺有意思的作品，让大家看看开发者们都是怎么把题目应用到自己的游戏当中的。







◀▲▶从结算时的统计结果来看，这个游戏还是很有教育意义的，根据开发者透露，还有不攻击他人而达成人生目标的结局，不过我境界太差，爆菊如麻，无缘亲眼见证啊。

## [illegible]

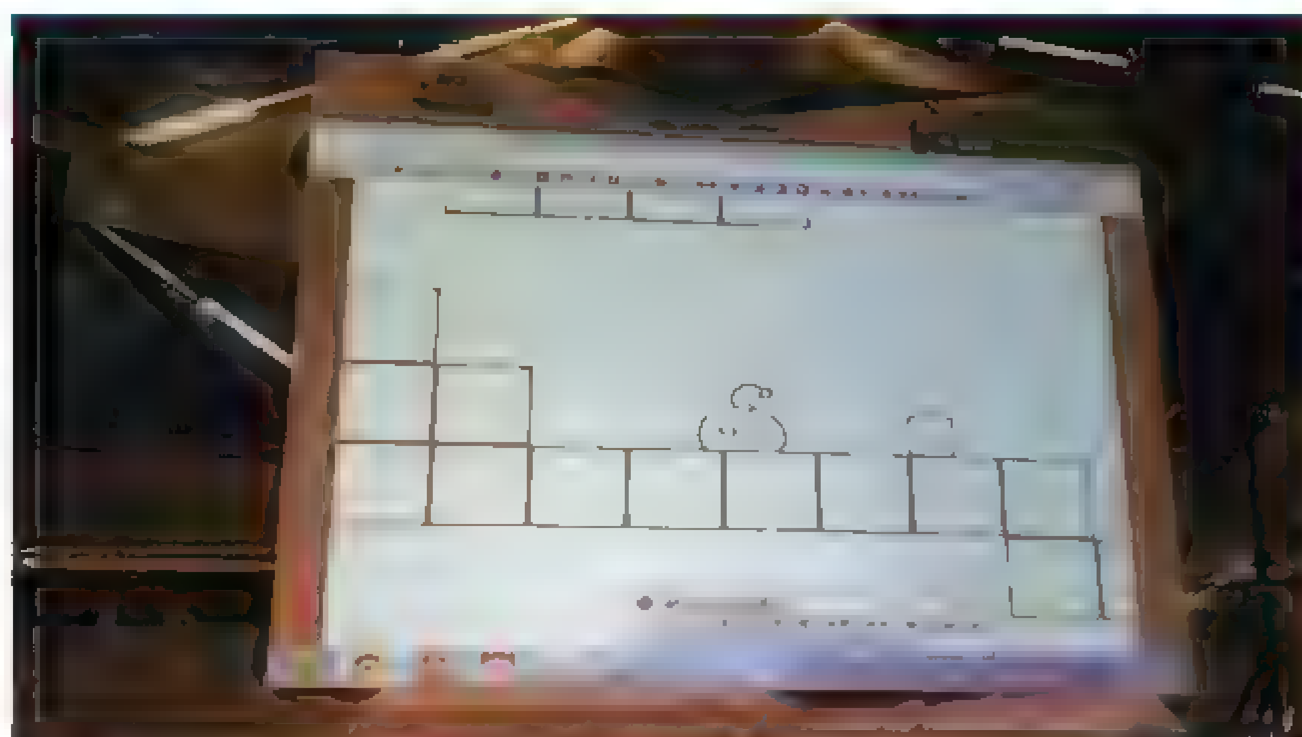
这是来自于5号队的作品，成员里面包括了上一届 IndieAce Game Jam 的优秀作品奖得主罗斯颖，所以继承了他个人强调的5毛素材+游戏机制制胜的理念，采用“《热血》系列”的人物加上简单的素材，构成了一个非常有“笑果”的作品，在场试玩的参赛者们玩着玩着经常都禁不住开怀大笑。

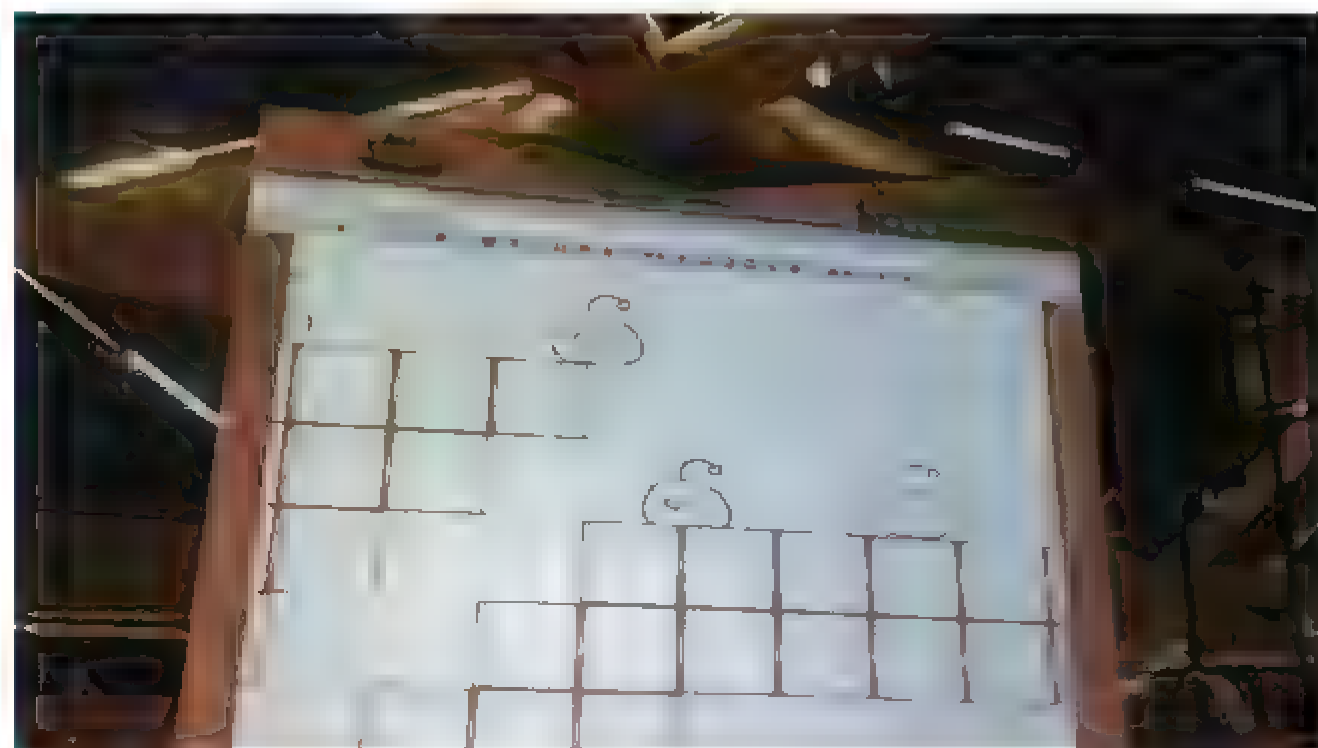
游戏的玩法很简单，玩家扮演一个走在人生路上的人，为了能够尽快达到人生目标，有时候玩家需要绕过身前挡路的人，而有时候如果实在绕不过去，玩家可能就得对别人下黑手了，靠着摧毁别人的人生来达成自己的目标，所以虽然游戏本身很简单，但内涵里透着一股迷之冷酷。

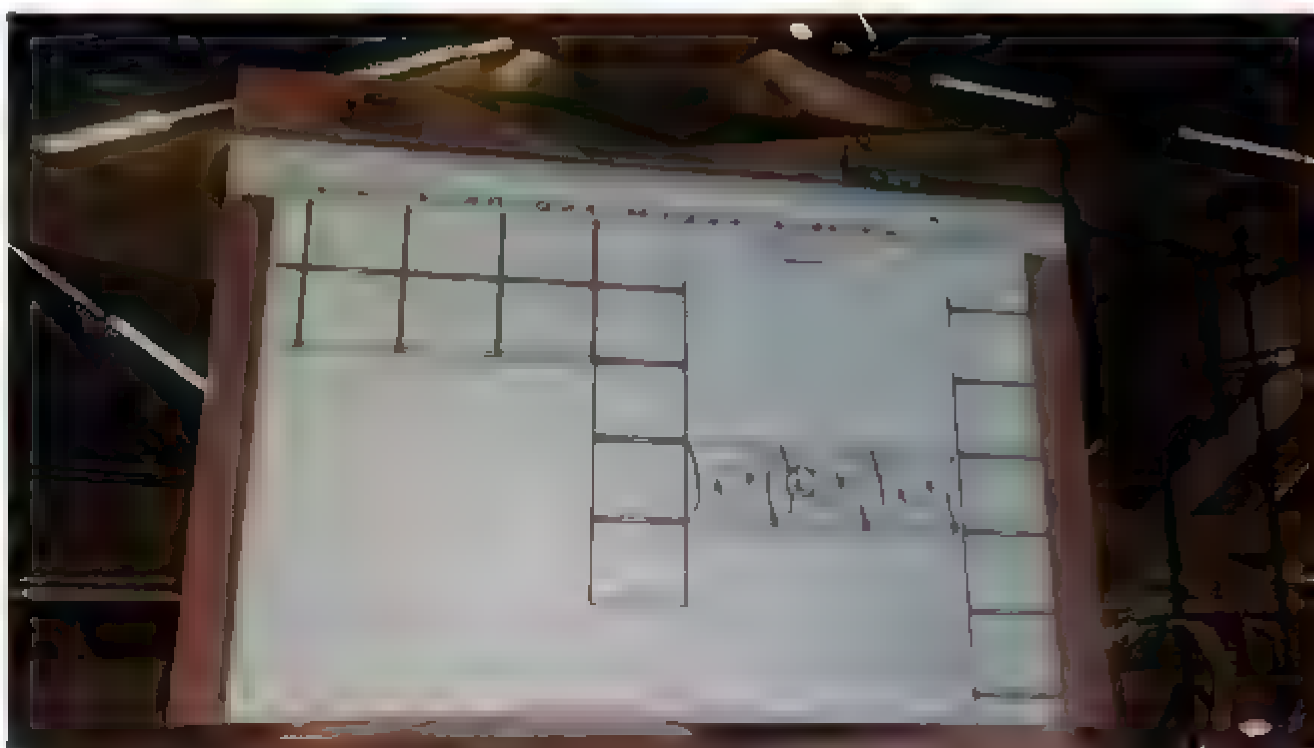
游戏分成了三关，一开始人生路上碰到的都是差不多的人，所以玩家可以一路不管别人死活打过去，但第二关开始出现恶霸，喜欢在别人超过他们的时候“菊爆”别人，当然玩家被菊爆之后也可以选择反菊爆，把捡肥皂进行到底。而第三关就比较吓人了，因为拦路的人里面出现了妹子，不但不吃背后攻击，还会在玩家靠近其背后时反手来一拳，如果玩家进入了一条满是妹子的队伍，可能会被瞬间打到队伍末端，红颜祸水之类带有性别歧视之类的话我就不说了，但是这个游戏的想要表达的主题，我算是彻底 GET 到了。

## [illegible]

这款作品来自于GGJ当中我最喜欢的作品之一《Sorting Everything》的作者苍青射月，走的还是他擅长的简笔画风格，而在游戏机制方面则比较简单，只是一个平台跳跃游戏。但是游戏本身也有种和风格不冲突的残酷味道。玩家一开始扮演的头顶有小天线的史莱姆式生物，想要跳上左边的高台，却发现没有力气跳，而右方斜坡上不断滑下来的E罐头就是他需要的食物。但是在吃够了E罐头，取得了足够强的跳跃能力后，当玩家来到顶部并随着其他史莱姆一起前进，却发现最后自己会落到一个装罐装置里，被装成一个E罐头沿着流水线滑下去，是等待着被别人吃掉。所以虽然游戏做得简单，但是这个有趣的反转还是令我对这款作品印象深刻。

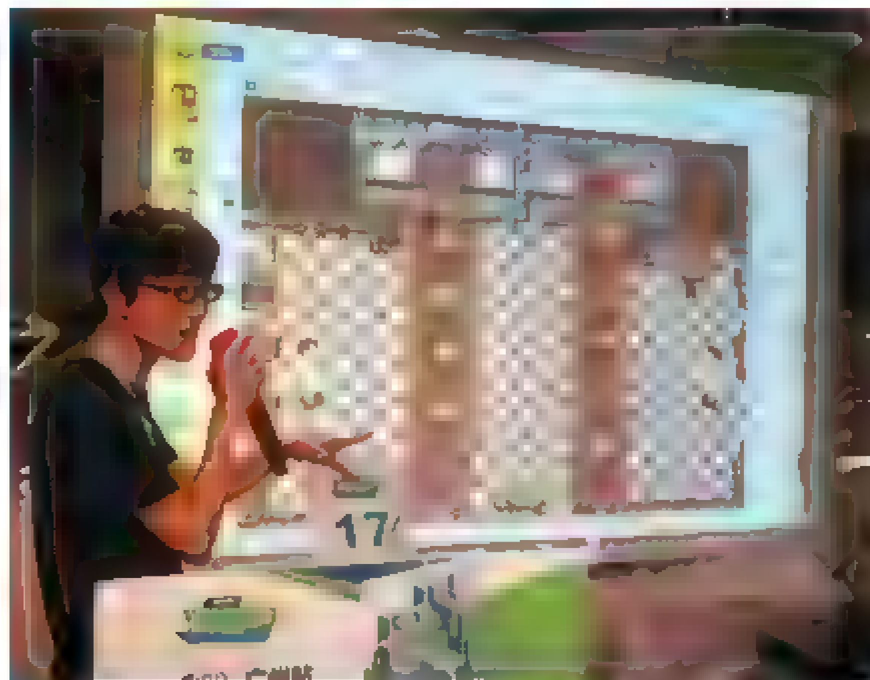






▲说真的，在第一次看到游戏结局的时候，我都被这种迷之残忍震了一下。

## CrayToilet



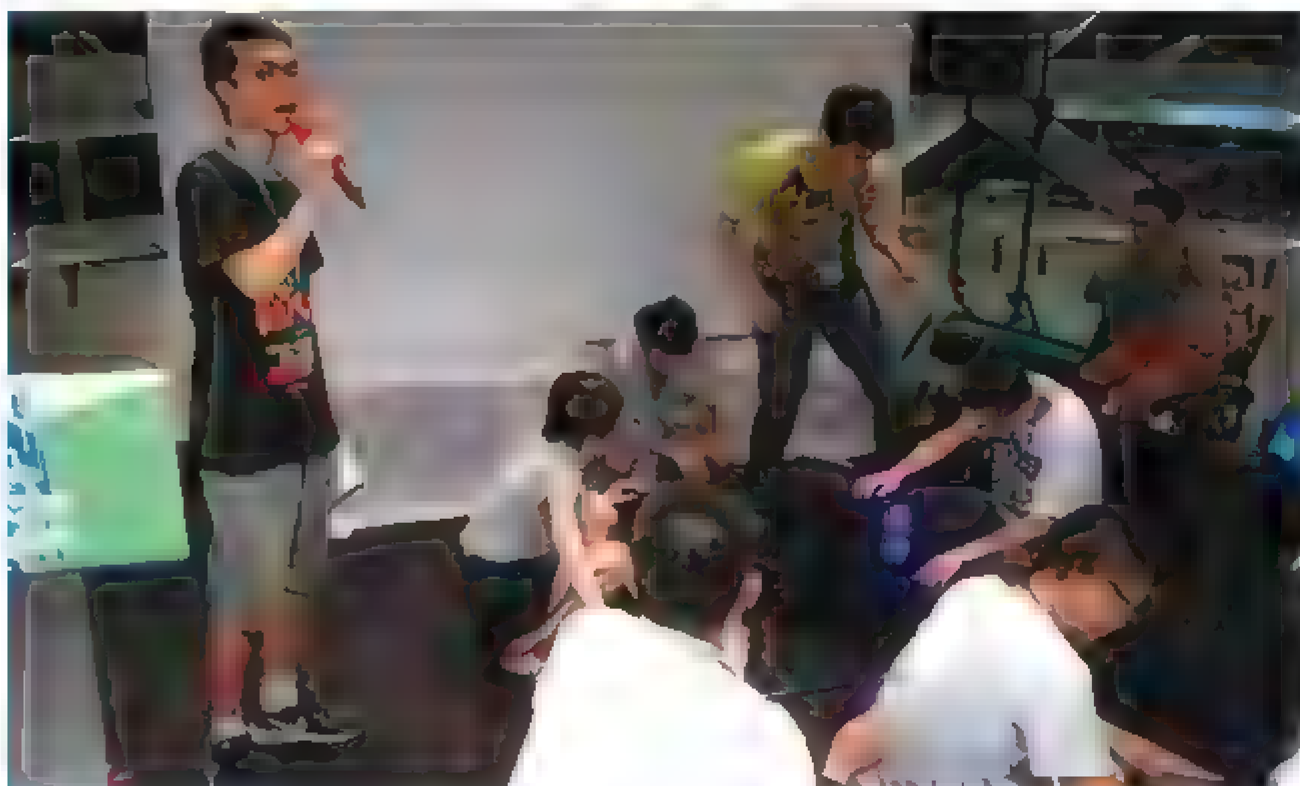



▲或许是排队激起了大家的负面情绪，这次Game Jam里这种带着超现实式荒诞风味的游戏有不少，《CrayToilet》算是口味比较轻的了。

在现场稀饭我试玩过好几款游戏，《CrayToilet》应该是其中手感最好的一个，因为游戏本身的机制足够简单易懂，操作也非常简便。这款作品的目标很简单，现场有两条队伍，左男右女，都是通往厕所，而玩家的鼠标对应着两个大妈，负责把队伍里“排错队”的男生或女生踢回他们对应的队伍，脚踢鸳鸯，大快单身狗之心。实际操作时，鼠标左键对应左边大妈，右键对应右边大妈，如果踢错人也没关系，玩家可以把队伍当中的人来回踢，只要最后不进错厕所，就不会削减最多只有三格的生命值。但是游戏还安排了一个基佬，会在两条队伍中间走过，如果大妈把队伍里的男生或女生踢到基佬身上，就会立刻失败。游戏本身玩起来很流畅，也颇有挑战性，是现场非常有人气的作品。

## Left or Right

今年是VR元年，所以Game Jam上也不出所料地出现了VR游戏，而在两款VR作品当中，个人比较欣赏风格沉重严肃的《Left or Right》。这款作品的时间设定在了二战时期的德国，玩家需要扮演一位审查官，去决定每一个被带到面前的人是要被送进集中营，还是能够逃过一劫。游戏的操作很简单，玩家的头部负责转动视角，而VR手柄则用于拿起桌上的文件审阅，并决定是放到左边还是右边的文件夹，一边意味着对方可以逃过一劫，另一边意味着对方会在集中营里死去，所以每一次放手，都事关生死。而且玩家并不能随意乱放，因为玩家的上级就在身后站着，随时会出手干预玩家的行为。VR身在其中的体验被运用到这款游戏中，增强了整个游戏中的身临其境的感觉，而且游戏制作方面也很有心思，审查者的外貌被极简化，只能看出是一个人影，玩家无法从外表判断对方，只能靠着文件里面的短短几句话和受审者的一句台词，来决定其生死。所以这款作品最后也的确得到了其中一个全场人气最佳奖，证明了在场参赛者也感受到了游戏本身的高明之处。





▲沉重压抑的风格让游戏初看起来更像是一款恐怖游戏，但很快我们就会发现，令人感到害怕的不是游戏的氛围，而是我们自己作出的选择。

## 结语

从周五到周日，一众开发者们把自己宝贵的周末时光，投入到了这场狂热的开发当中，这本身就是对他们的热情最好的佐证，而作为亲身经历者，哪怕来再多次，我还是对此感动不已。希望在今年的全球游戏开发大赛（GGJ）上，我能够与这些真正的游戏人们再次碰面，见证他们再一次突破极限，创造出令人讶异的游戏作品。



文 随心（实习编辑） 美编 心の永恒

OVERWATCH



# 守望世界 先锋英雄（下）
## ——《守望先锋》背景故事介绍

读游戏 GAME STUDY

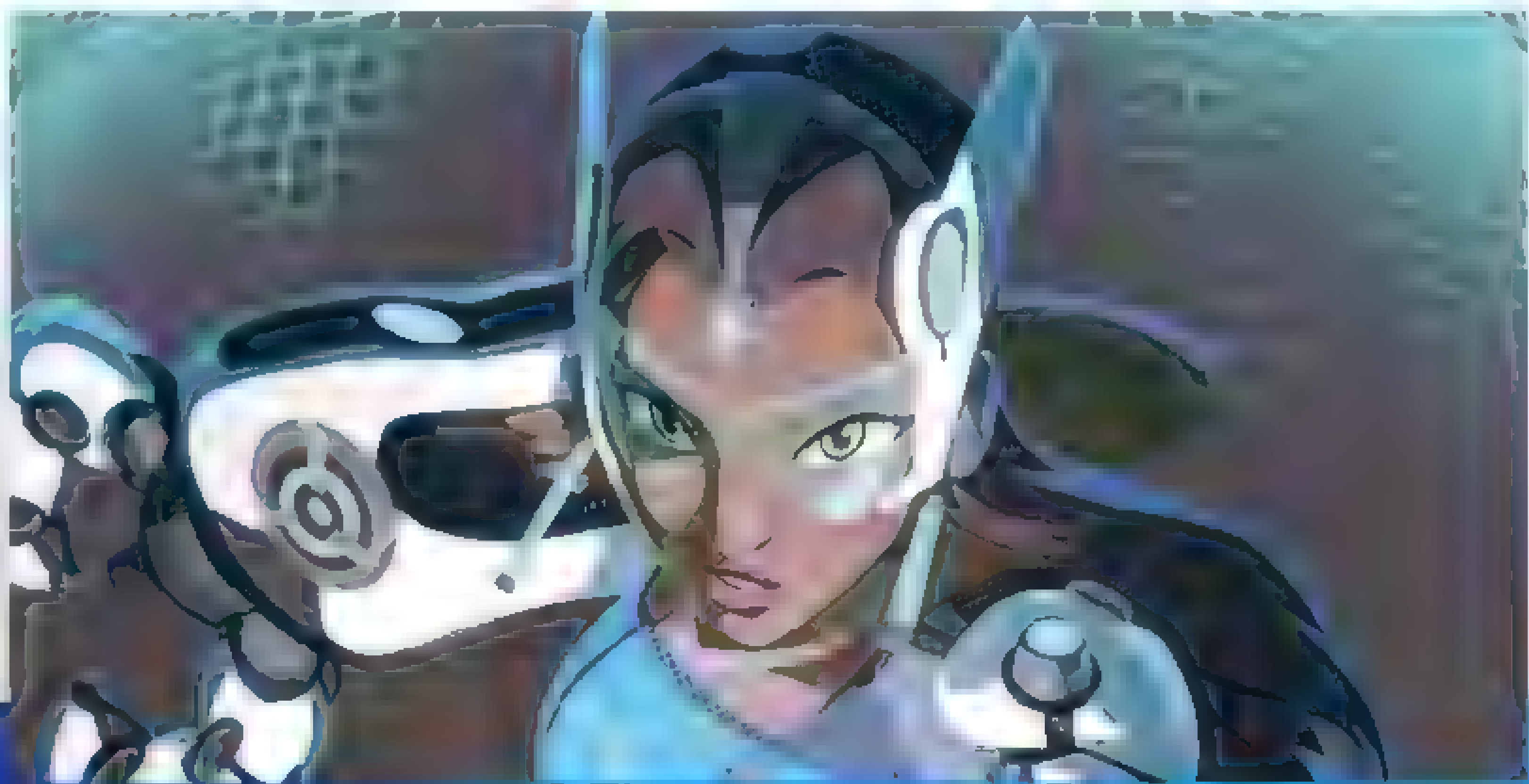
在上一期中，我们经历了“智能危机”的爆发与终结，也见证了守望先锋的成立与变化。“智能危机”结束后所改变的，不仅是守望先锋本身，世界也发生了许多变化。而守望先锋的解散正是这些变化的结果。由于本作的剧情多通过官方的动画和漫画来进行呈现，再加之游戏刚正式发售不久，使得本作留下了太多的未解之谜，本期也会对部分未解之谜进行探讨。相信上下两期对于《守望先锋》背景故事的介绍，能使各位读者对本作有更全面的认识。

在写下这段文字时，暴雪已经宣布《守望先锋》在全球的销量突破1000万份，并且暴雪还公布了“竞技比赛”模式的详情。也许各位读者在读到这些文字时已经在“竞技比赛”模式中厮杀了几百回合吧。无论是这款游戏本身的火爆程度，还是暴雪对本作的重视，都让我们有理由相信暴雪会在未来的日子里给我们带来更多《守望先锋》的背景故事，就让我们一起期待吧！

## 危机后的世界

“智能危机”结束之后，不仅守望先锋发生了许多变化，整个世界更是变化了许多，但不变的是，矛盾依然存在。

位于印度南部的费斯卡集团一直致力于重建世界。他们开始建造一系列全新的，可以自给自足的城市，用来接纳那些无家可归的人民。其中一座被称为乌托邦的城市就是通过尖端的高强度光束科技，让光子建筑师们可以在眨眼间建成城市的街道、基础设施和生活区域。而这其中最著名的光子建筑师，便是“秩序之光”塞特娅·法斯瓦尼。



▶更多费斯卡集团和“秩序之光”的故事，可见官方数字漫画《更好的世界》。



TIPS | “法老之鹰”在设计之初的称号为“火箭女王”。

## 秩序之光

当被认为是为数不多可以成为光子建筑师的人才之后，年轻的塞特娅·法斯瓦尼离开了贫穷的家乡，成为了费斯卡光子建筑师学院的一员，但再也无法回到家园了。在这个隔绝又孤独的新生活中，塞特娅将自己完全投入到了学习和训练中。她很快就掌握了高强度光束科技的应用方式并成为了班级中最出色的学员之一。和她的同学不同的是，塞特娅控制高强度光束的方式与众不同，相较于程序化和机械化的控制方式，她的建筑方式就像其家乡优雅的传统舞蹈。

尽管她已经成为了乌托邦最顶尖的光子建筑师，但费斯卡集团在塞特娅身上还是看到了更广阔的发展潜力。费斯卡集团称塞特娅为"秩序之光"，为了集团的利益和扩大在其他国家的影响力，将其派遣到全球执行秘密任务。

虽然"秩序之光"相信她的所作所为是为了实现人性之"大善"，但有时候她也会怀疑她所希望实现的控制和秩序，是否真的是人类最需要的。




秩序之光对于费斯卡集团的怀疑并非子虚乌有。费斯卡集团会以创造更有序的社会为名控制整个居住区：强制宵禁、严惩那些在公司看来违法的行为以及将当地居民作为廉价劳动力使用。在这些行为的表面，是他们将会创造更好生活的承诺，虽然这一承诺对于当地居民而言从未实现。当费斯卡集团来到巴西的里约热内卢时，他们受到了当地人民的反抗。这些反抗组织的领导人，是一位知名的国际DJ——卢西奥。

## 卢西奥




卢西奥·科雷亚·多斯桑托斯在里约热内卢长大。"智能危机"结束后，由于经济的一蹶不振导致这里变成了一个贫穷拥挤的贫民区。随着巴西开始进行长期的振兴计划，他想找到一个办法激发周围人的信心与活力。于是在音乐中，他找到了解决办法以及可以将人们团结在一起甚至让人们忘却烦恼的力量，哪怕只是那么一瞬间。他开始在街边、社区派对进行表演，并在之后多年进行了一系列传奇的地下演出。

对于费斯卡集团对于他们的压迫，卢西奥绝不会容忍。他偷走了费斯卡用来压迫人民的音波技术，反过来将人们团结在一起。最终，在一场暴动中，他们将费斯卡集团赶出了家园。卢西奥的领导能力让他在一夜之间成为了明星和社会正能量的象征。他的音乐在人们心中的地位如火箭般蹿升。也许他曾经只是在当地演出，但现在整个世界都成为了他的舞台。

随着影响力的不断扩大，卢西奥意识到他有机会可以改变这个世界，让这个世界变得更美好。

向往着自由，并想夺回自己家园的可不仅仅只有里约热内卢的人民，"澳大利亚解放阵线（ALF）"的成员更是对此无比渴望。这种渴望使得他们对于智能机器人的攻击不断升级，最终引发了一场波及周围数公里的大爆炸。而ALF成员之一，即后来的"路霸"马可，他的生活也因为这次大爆炸发生了翻天覆地的变化。

## 路霸

马可曾是众多居住在澳洲内陆的居民之一。在政府将澳大利亚送给智能机器人后，愤怒的马可和其他人一起开始了暴动，并最终组成了澳大利亚解放阵线（ALF）。ALF起初只是攻击智能机器人和他们的控制中枢，但起义事件却在不断升级。ALF炸掉了中枢的聚变核心，引发了一场大爆炸，导致周围数公里地区全部遭到辐射，只留下了变形的金属和残骸。作为参与者的马可只能亲眼看着自己的家园变成了一个末世荒地，从此被永远地被改变了。

为了在这种环境下生存下来，他戴上了面具，骑着破烂摩托开上了通往澳洲内陆的残破高速公路。一路上，他的人性一点一点地被消磨，马可最终消失了，而"路霸"就此诞生。之后路霸加入了"拾荒者"组织，而在与同为"拾荒者"的狂鼠相遇后，路霸成为了狂鼠的保镖，并与狂鼠一起在世界各地进行犯罪。




由于澳大利亚控制中枢核心在遭到攻击后发生爆炸，澳大利亚内陆的地貌现在已经发生了不可逆转的变化，这片地区现在变成了寸草不生的辐射荒地，到处都是控制中枢的残垣断壁。但即便如此，还是有一群自称为"拾荒者"的人类生存了下来。他们在残骸中寻找一切还可利用的东西，渐渐形成了一个野蛮且危险的团体，而"狂鼠"詹米森·法尔克斯就是其中的一员。

**TIPS** 如果在自定义比赛中将所有的角色选为"士兵76"，那么他们的名字会标注为"士兵76"、"士兵77"、"士兵78、""士兵79"、"士兵80"……

## 狂鼠

作为“拾荒者”这一危险团体的成员，“狂鼠”依靠从废墟中搜刮金属来过活。和其他人一样，他也受到了辐射，因此变成了一个痴迷于危险炸弹的疯子，只为了混乱和破坏而活。

当他在中枢废墟中发掘出一个极其珍贵的宝藏后，全世界都知道了这个疯子的名号。尽管几乎没人知道他到底发现了什么，但他身后总有数不清的赏金猎人、黑帮和投机分子想要杀掉他。直到他与“拾荒者”打手“路霸”达到了一个协议：只要今后找到的宝贝五五分成，“路霸”就会是“狂鼠”的私人保镖。

现在有了“路霸”的帮助，“狂鼠”离开了澳洲内陆开始在世界各地散布毁灭和混乱。他们成为了罪行累累的罪犯，更偷取过各地珍贵的宝贝。



“今天是个狂轰滥炸的好日子！”

守望先锋在全世界高调的行动，也引起了一些别有用心的恐怖组织的注意，而“黑爪”更是给守望先锋制造了不少的麻烦。从麦克雷的任务汇报中可以惊讶地发现，“黑爪”的成员居然会使用暗影守望的许多战术，这不禁让我们对“黑爪”的真实身分和目的感到疑惑。而他们“控制”艾米丽·拉克瓦（后被称为“黑百合”）对其丈夫同时也是守望先锋探员，杰哈·拉克瓦的刺杀，更是对守望先锋内部造成了不小的打击。

“一枪，一个。”

## 黑百合

“黑百合”在成为如今的杀手之前，曾与杰哈·拉克瓦结婚。杰哈·拉克瓦的真实身分是守望先锋在对抗恐怖组织“黑爪”的一系列行动中的先锋探员。在多次刺杀杰哈无果之后，“黑爪”决定将目标转向他的妻子艾米丽。“黑爪”特工绑架了艾米丽并对其进行了一项高强度神经重构计划。他们击垮了她的意志，抑制了其本身的人性，将其变成了一个潜伏特工。她最终被守望先锋探员找到并在确认无致命伤之后重新过上了以前的生活。但在两周之后，她杀死了睡梦中的杰哈。

之后，艾米丽回归了“黑爪”，而他们也最终完成了将艾米丽变为一个活体武器的计划。她接受了高强度的隐秘行动训练，生理结构也被进行了调整，心跳速率大幅降低，体温骤降的同时皮肤也变成了冰冷的蓝色并且再也无法感受到人类情感。曾经的艾米丽已经彻底消失了，现在“黑百合”成为了“黑爪”最强大的杀手，只有在完美完成一项任务之后才会感到些许的满足。

# 守望先锋的解散

在终结了“智能危机”之后，守望先锋确实开创了一个前所未有的和平繁荣的新时代，但这个守望先锋的时代却并没有持续太久。一系列令人震惊的指控让守望先锋面临崩溃：在关键行动中因疏忽大意而导致失败；腐败和管理失误；过度开发武器；滥用人权等等等等。

可以说，守望先锋从建立到辉煌，从来都是饱受争议。由于守望先锋过于的强大，不少人呼吁应大力限制该组织的任务活动，并对其进行严密的监管。除了这些时不时的呼吁之外，对于守望先锋各种秘密行动——包括暗杀和绑架——的传言更是从没有消停过。对于这些质疑与批评，守望先锋始终保持着沉默。也许正是因为这些沉默，使得人们的愤怒终于在一系列饱受争议的任务行动后达到了顶峰，部分最著名的守望先锋特工因此被迫黯然退役。如果一切到此结束，那么其可以被归结为一个不断老化膨胀的官僚系统不可避免的方向错误，以及庞大的管理层急需改变行动方针的现状。但真相却往往更加严重。

在守望先锋解散前的最后几年，一个被称为“暗影守望”的最高机密部门出现在了人们眼前，而那些关于暗杀、威压、绑架和严刑拷打等等的故事也似乎并非子虚乌有。各国政府开始呼吁联合国停止“对各国政权采取反复的暴力干涉”。随着公众的质疑一浪高过一浪，一场大规模爆炸彻底摧毁了守望先锋位于瑞士的总部。虽然联合国将这一事件归为一场意外，但如今人们才知道，这是一场守望先锋指挥官杰克·莫里森和暗影守望指挥官加布里尔·莱耶斯之间的冲突。两位曾经的战友摧毁了他们建立起的一切，鸣响了守望先锋的丧钟。

在这一事件之后，所有守望先锋的秘密几乎全部被公之于众。守望先锋的非法秘密行动成了人们的议论的焦点，即便是组织中最坚定的守护者，也不得不在真相面前屈服并赞成解散。最终，联合国不得不解散守望先锋，当时几乎所有人都认为这是一个正确的决定。这个世界从未如此太平——在许多人看来，守望先锋本身就是对全球稳定和发展的最大威胁。传奇结束了。

而传奇中的那些传奇人物，他们也和守望先锋一起结束了吗？比如加布里尔·莱耶斯和杰克·莫里森。我们已经知道，随着两人冲突的不断加剧，他们在守望先锋基地内部上演了一场战斗，但随即而来的爆炸使得战斗终止，两人都出现在了之后的死伤名单中。但真相确实如此吗？在多年之后，一名残暴冷酷的雇佣兵“死神”与一名被通缉的独行侠“士兵76”进入了人们的视线。



TIPS 鱼人彩蛋在各地图中有多次出现，花村更是有一家鱼人拉面馆。如果你射击拉面馆外的鱼人雕像，你会听见很熟悉的鱼人语“啊啦啦啦啦啦”。

## 死神

关于这个黑袍恐怖分子的传闻并不多，只知道大家都称他为“死神”。虽然没人知道他的真实身分和动机，但有一点是可以肯定的，他的出现意味着死亡。

“死神”是一名极其不稳定、残暴、冷酷的雇佣兵，在世界各地犯下多起恐怖袭击案件。在过去的数十年间，他参与了许多武装冲突，但其本人却不属于任何组织。

战后幸存者曾描述到一个黑色的幽灵毫发无伤地穿越即便是最可怕的战场。被他杀死的受害者尸体苍白无血色，任何生命迹象都被从躯壳中抽出，显示出极其可怕的衰老迹象。“死神”极有可能是一项基因改良工程的失败品，他的细胞以极快的速度衰老，同时也在以相同的速度再生。

在多年的追踪后，“死神”神秘的面纱终于被慢慢揭开。据信，“死神”正在追杀前守望先锋特工并系统地逐一消灭。




## 士兵 76




被全球通缉的独行侠“士兵76”独自一人发动了一场旨在查出守望先锋解散真相的战争。

“士兵76”在全球一系列针对金融机构、秘密集团和守望先锋基地的袭击活动中被曝光。尽管外界至今不清楚他的动机是什么，但有人认为他曾是一位守望先锋特工，决心查出守望先锋垮台的幕后黑手。

虽然他的真实身分依旧是个谜，但据信他曾参加过美国的“士兵强化计划”并接受过专业训练。他的身体条件远超一般的士兵，再加上某些方面的强化使他成为了一名顶尖的战斗人员。此外，他还拥有许多从前守望先锋基地窃取的划时代武器。

在查出守望先锋垮台的幕后阴谋之前，“士兵76”不会停下。

在之后的调查与研究中，人们有足够的证据去证明：“死神”就是曾经暗影守望的指挥官加布里尔·莱耶斯，而“士兵76”正是曾经守望先锋的指挥官杰克·莫里森。从后来“天使”与“死神”的对话中（游戏中，当死神被天使复活后有特殊对话），人们怀疑正是这位原守望先锋的医学专家将莱耶斯“复活”，并使其变为了如今的“死神”。而杰克·莫里森，虽然目前并不知道他是如何死后重生，又是如何成为的“士兵76”。但人们很清楚的一点是，那位拥有崇高目标的英雄杰克·莫里森已经“死了”，“活着”的，只是躲在面具后面偷武器放炸弹的“士兵76”。




# 后守望先锋时代

在没有了守望先锋的这个时代，世界同样发生着变化。越来越多的人开始为智能机械争取公民权和公民身分。全球经济也开始升温，似乎一切都在往好的方向发展。但危机总是悄然而至，“第二次智能危机”已经在一个未知的时间点开始爆发。在世锦赛前夕，一直处于休眠状态的西伯利亚的“智械中枢”苏醒，再度向人类发起了攻击。在得知这件事后，著名的俄罗斯女运动员亚历山德拉·查莉娅诺娃放弃了她作为运动员的一切，立即加入了防御部队。

## 查莉娅



亚历山德拉出生在一个偏远的西伯利亚村庄，三十多年前的“智能危机”却让这里变成了战争前线。尽管俄罗斯军队击败了机器人并且关闭了这些机器人的控制中枢，但整个地区却被战火彻底摧毁。那时还是孩子的亚历山德拉亲眼目睹了被战火蹂躏的家乡，于是在她的成长过程中，她便发誓要变得更强，来帮助她的同胞。也因为“智能危机”所带给她的童年阴影，查莉娅非常仇恨机器人。

然而就在世锦赛前夕，一直处于休眠状态的西伯利亚机器人“智械中枢”再度发动攻击，战火再次蔓延到了她的家乡。作为世界上最强壮的女运动员之一，查莉娅早已名利双收，但她还是毅然抛弃了一切，立即回到家乡加入了当地的防御部队。

如今对大部分人来说，她是众人眼中的模范士兵。但对亚历山德拉自己而言，她终于可以实现曾经许下的保护所爱之人的誓言了。

**TIPS** 66号公路进攻方准备室的一面墙上，有一张“迪卡·凯恩（DecKard Cain）”签署的账单，签署日期为2012年5月15日，即《暗黑破坏神3》的发售日。账单的下方有一条形码，扫描之后可以发现“凯恩活着！（Cain Lives!）”的字样。

在全世界进行演说传道的僧侣泰哈撒·孟达塔，在多年的努力之后终于被世人所接纳，且他的信念也得到了全球数百万人的支持，更使他成为了智能机械的精神领袖。在国王大道的一次演说中，孟达塔被“黑爪”的杀手“黑百合”所刺杀，虽然“猎空”极力地挽救，但她终究无法“闪回”他人的时间。孟达塔的死使得人类和智能机械间的紧张关系达到了顶峰，更加剧了“第二次智能危机”的爆发。

“第二次智能危机”的爆发使得少数人开始期待守望先锋的再次重建与回归，虽然前守望先锋的成员温斯顿发出了召集信息，但后来结果如何人们依然不得而知。也许，人们确实需要守望先锋，他们守望着世界，他们是先锋的英雄，他们曾经的光荣与繁华在一代人心中永垂不朽；也许，人们需要的是一种力量，一种能够保家卫国，并将和平与繁荣带回来的强大力量；也许，人们需要的是一种希望，一种并非驱逐智能机械，而是驱赶人性黑暗的希望。但无论如何，我们其实早已知道人们与世界到底需要什么，因为我们一直在那个世界中和那里的人们共同奋战。我们在多拉多为光明节的顺利举行做准备，我们在66号公路与“死局”帮的“残党”杀个你死我活，我们在好莱坞为著名的导演保驾护航。我们一直都知道，我们其实就是那个世界中的“人们”，与他们一样见证了两次“智能危机”的发展以及守望先锋的兴衰。所以，如果你要问我们这个世界需要的到底是什么的话，我们会一起大声地告诉你：

这个世界需要更多的…英雄！



## 目前未解之谜

由于这款注重PVP的竞技游戏在游戏中并没有太多剧情，且表现其剧情的动画与漫画目前数量有限，使得《守望先锋》现有的背景故事留给了我们太多的未解之谜。比如，守望先锋到底为什么会解散？初期成员们现在如何？狂鼠了不起的宝藏到底是什么？杰克·莫里森是如何转变成“士兵76”的？太多的悬念也使得我们对未来的剧情充满了期待。而本文仅对比较重要的四个未解之谜进行探讨与分析。未解之谜真正的答案请期待暴雪在未来的解答。

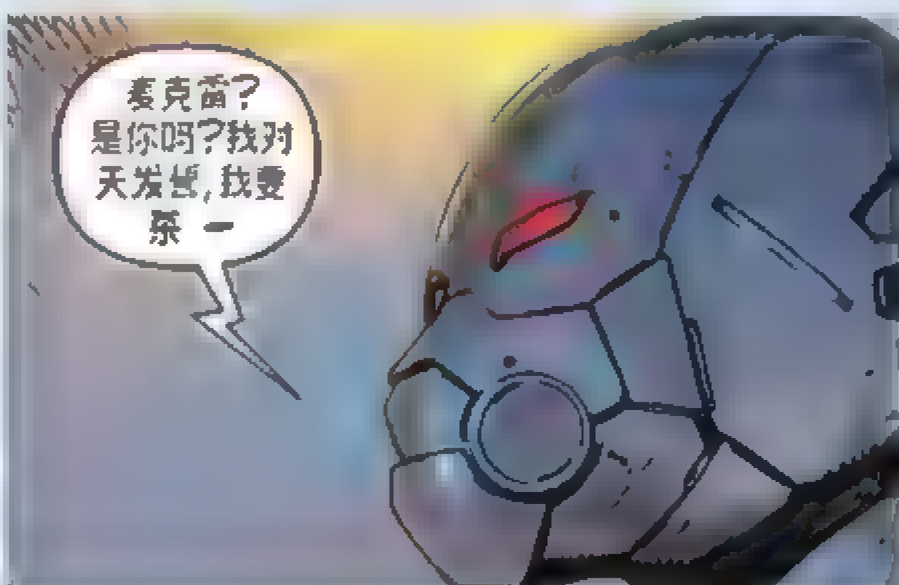
### 关于安娜·艾玛莉的故事

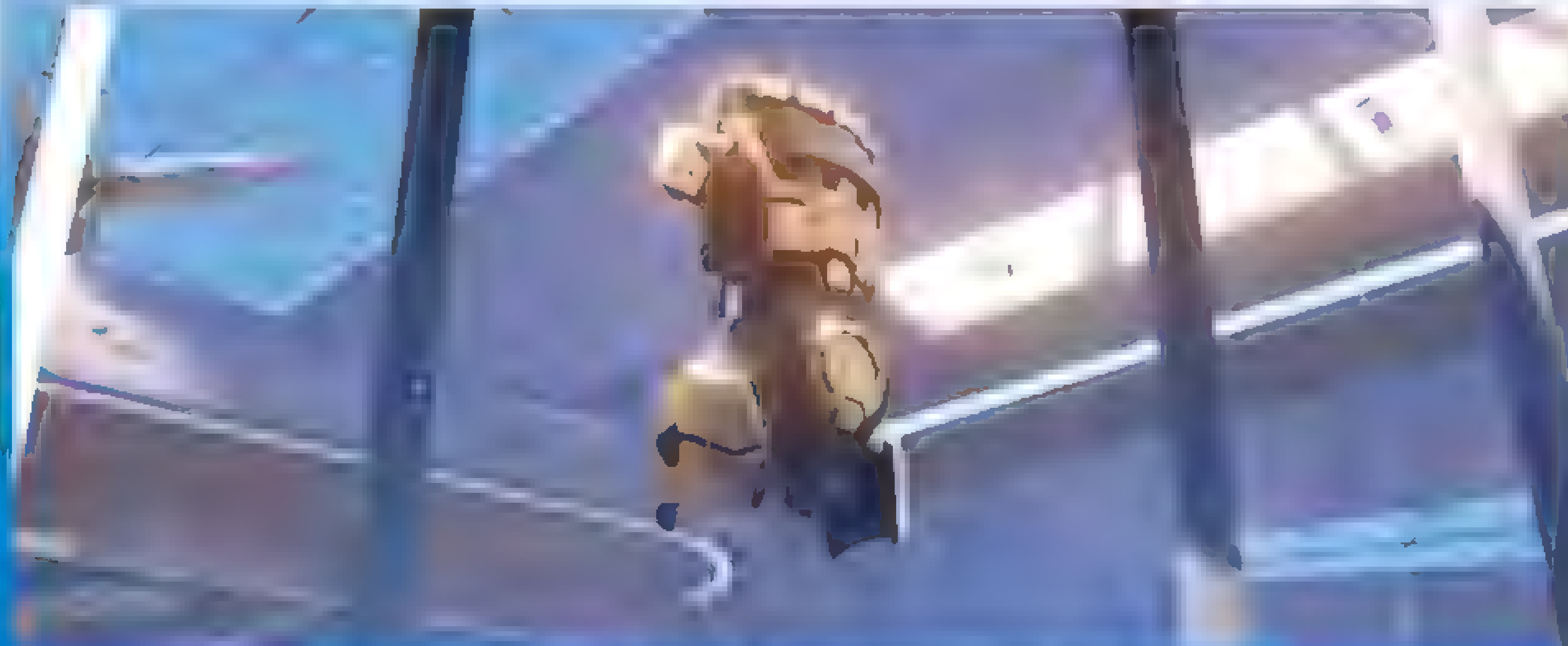


安娜·艾玛莉，这位守望先锋的初期成员，“法老之鹰”的母亲一直是个谜。无论是在暴雪公布的各种动画短片中，亦或者是暴雪官方人员的各种介绍中，我们都能看到这位角色的身影或听到她的名字。这名角色的曝光率并不低，并且在游戏整个剧情中她也占有重要的位置，但目前我们对于这名角色的相关信息依然太少。安娜在守望先锋解散后去了哪？她是否在现在还活着？“法老之鹰”的父亲又是谁？有太多关于这名角色的未解之谜。从目前我们所拥有的零散信息来看，安娜使用的武器是狙击枪，她的右腿是机械义肢，由于“法老之鹰”目前32岁，因此如果安娜现在还活着应该在50岁左右。在官方漫画《任务报告》中，我们从“法老之鹰”的独白中可以发现，安娜有“乌加特”荷鲁斯之眼的纹身，而法芮尔“在……那件事发生之后，为了纪念她，我也纹了一个”。“那件事”是什么事？为什么要“纪念她”？至于安娜的故事到底是怎样的，以及未来其会不会作为新英雄登场，我们只能等待暴雪来给我们解答了。

### 黑爪与暗影守望的关系

在官方漫画《列车劫案》中，麦克雷在一列开往休斯顿的列车上碰上了恐怖组织“黑爪”对这列火车的劫持，他们的目标是劫取列车尾的神秘保险箱。智勇双全的麦克雷自然是化解了这场危机，但他也惊讶地发现：“黑爪”使用的居然是暗影守望的战术，并且其中一名“黑爪”士兵还认出了麦克雷。这不禁让我们对“黑爪”与暗影守望之间的关系产生了疑惑。在《守望先锋》早期的“博物馆争夺”宣传动画中，我们发现曾经暗影守望的指挥官即现在的“死神”，居然在和“黑爪”杀手的“黑百合”在合作。而在《归来》这部动画短片中，我们也可以发现“死神”在与“黑爪”的士兵们共同作战。作为雇佣兵的“死神”和“黑爪”到底有什么联系？“黑爪”的战术是不是“死神”教授的？“黑爪”的一些秘密行动是不是守望先锋解散的原因之一？这些都有待游戏未来的更新来给我们解答。



### 关于末日铁拳的手套

在《守望先锋》早期的“博物馆争夺”宣传动画中，“死神”与“黑百合”来到了博物馆抢夺末日铁拳的手套，但由于“猎空”与温斯顿的极力阻扰，两人最终还是无功而返。无论是四人对于这一手套的争夺，还是男孩使用手套后对“黑百合”的强力一击，都让我们感觉到这一手套绝不仅是可以打烂摩天大楼这么简单。

TIPS | 美的早期设定因为与查莉娅过于相似而修改。




在努巴尼这张地图的运输车中，我们可以发现运输的货物其实就是这副末日铁拳的手套，而攻击方的任务则是把这副手套运送到博物馆中进行展览。在该张地图随处可见的海报中，我们也能看见这副手套即将展出的广告。而在努巴尼博物馆内，我们甚至能看见末日铁拳手套使用者们的海报画像：

从左往右三人分别为“The Savior（拯救者）—Aohadu Ngumi”、“The Scourge（灾祸）—Akinjide Adeyemi”、“The Successor（继承者）—名字未知”。“继承者”既用符号代替了他的名字，又用黑色阴影覆盖了他的形象，显得非常神秘。但我们还是可以看出他的身材魁梧以及头发稀少。这种神秘再加之末日铁拳手套在剧情中的重要地位，不得不让我们期盼能在未来的游戏中看见一位名为“末日铁拳继承者”的新英雄。

## 可能出现的新英雄

在官方动画短片《归来》的最后，温斯顿发出召回守望先锋特工的信息让我们激动不已。在召回特工动画中，闪现出了许多目前还未出现的特工头像，并且也能看到“猎空”ID编号的末尾是50，也就是说曾经守望先锋特工的人数至少是有50人的。在动画“博物馆争夺”开头对守望先锋的介绍动画中，有一幕是许多英雄的合影，其中既有前守望先锋的成员，也有诸如禅亚塔、卢西奥这种非守望先锋成员，更有一些目前游戏中未登场的角色。可以看得出，暴雪已经对那些可能在未来登场的新英雄有了构思。

值得注意的是，这张合影之中有三位英雄是在其他动画中也有出现的。一是右上角这位红色的机器人，在《归来》的召回动画中他也有登场。“博物馆争夺”一开始两位男孩对守望先锋成员的讨论中，提到了一位叫“音爆”（同音）的成员，他们对这位成员的形容是“他胸前还会射导弹”。再结合这位红色机器人的庞大身躯，他的胸前能射出导弹也还算合理，因此这位红色机器人到底是不是“音爆”呢？目前我们不得而知。



二是位于左侧边缘的这位肌肉壮汉，他在《归来》的召回动画中也同样有登场。而他头发的不多，以及“恰好”被遮住的右臂，让人不禁将之与那位神秘的末日铁拳继承者联系在了一起。如果说末日铁拳继承者正好是前守望先锋的成员，并在未来作为新英雄在游戏中出现，这也就能够说明其手套在整个剧情中的重要地位了。



三是位于“猎空”旁边的椭圆头独眼机器人，流线型的机械身体让人很难不认为她在设定上是一名女性。而其额头上的三角标志，与在《归来》短片中有出场的ATHENA阿瑟娜（同音）的标志非常相像。短片中阿瑟娜并非是一位有实体的角色，而是温斯顿电脑中的智能AI，它与温斯顿多次交谈并隔离了“死神”投入的病毒。阿瑟娜女性化的声音以及自身是AI的设定与这位“女性”机器人不谋而合。但也许，这都只是一种证实倾向的“巧合”，我们也只能期待暴雪在之后的更新中告诉我们这位人物的真实身分了。






TIPS | 暴雪娱乐中就有一位名为“杰西·麦克雷”的开发人员。

栏目主持 简子君

# 游运汇

## GAME GAMES

六七月份虽然没有什么体育游戏发售，不过火热的夏季却从来不缺少大型体育赛事，今年则更是奇迹频发的一年。先是NBA季后赛，连续上演两次大比分一比三落后的惊天逆转，骑士也如愿拿到了队史上第一个总冠军。随后，葡萄牙在经历了四分之一决赛和波兰的疯狂对攻后，躺进欧洲杯决赛。近期买体彩的朋友们可能要亏得血本无归咯，所以有钱还是买个游戏玩玩来得安逸啊。

紧接上期栏目，今天咱们继续扒棒球游戏的历史。虽然在游戏中我们已经可以体验到十分逼真的棒球体验，不过现实中的棒球运动本身的规则十分复杂，对场地和装备的要求也很高。但是人民的智慧是无穷的，即使没有专业的场地和足够的参与者，大家也总是能找到让游戏继续下去的方式。例如完全将上垒取消，只进行投掷和击打的部分。而在日本，因为环境的限制，许多棒球爱好者只能在投手捕手一肩挑的简单规则下相互练习。当然，也总有些不怕事儿的熊孩子在居民区里面打棒球，通常这种情况下，家长总少不了要出来赔别人家玻璃的。



◀真的在室内这么玩的话，可以预见的是，这家人也许是准备搞装修了。

▼也有些机智的小伙伴，玩棒球还知道顺便帮爸妈[illegible]点零用钱。






任天堂主机平台游戏作品题材大都十分健康这点大家都清楚，所以在FC时代大量体育游戏涌向任系主机平台也就显得理所应当了。在整个90年代初期，一方面因为家用主机的发展，另一方面在于任天堂的一家独大，众多游戏厂商纷纷选择了任天堂的主机作为主要平台。这一时期内，任系平台上诞生了数量众多的棒球题材游戏。

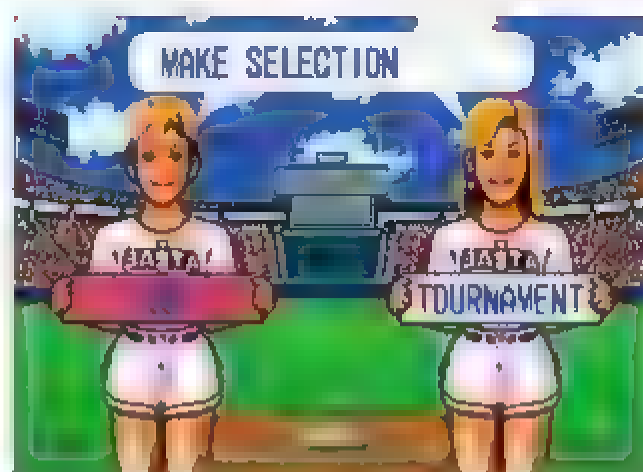
1989年，当时正如日中天的SNK打造了一款名为《Baseball Stars》的棒球游戏作品，游戏封面上期栏目中已经为大家进行了展示。本作不仅是任天堂NES主机独占，实际上游戏的发行商也同样是任天堂。游戏内容上，实际画面虽然和封面上夸张的美式漫画风格完全不同，不过鲜亮的色彩表现和匀称的人物造型在当时都算是十分出色。系统上也引入了球队建设和球员薪金等要素，更重要的这款游戏中还可以选择女性选手，这一点即使目前很多体育游戏都未曾敢于进行大胆改革。



击出全垒打之后，我们可以看到棒球飞出场外的画面，这时赛场的大屏幕上也会显示出“HOME RUN”的字样。另外值得一提的是，本作特别在棒球的运动中加入了触地反弹的设定，这也让游戏变得更加真实多变。




在随后的几年，《Baseball Stars》系列”又再次推出了两款系列续作，分别是登陆街机平台的《Baseball Stars Professional》和《Baseball Stars 2》（本作之后曾移植到NES平台）。因为是街机上的作品，《Baseball Stars Professional》这款游戏的细节十分丰富，而为了吸引更多玩家投币，SNK也十分识时务的加入了不少漂亮的女性角色来增加游戏的卖点。



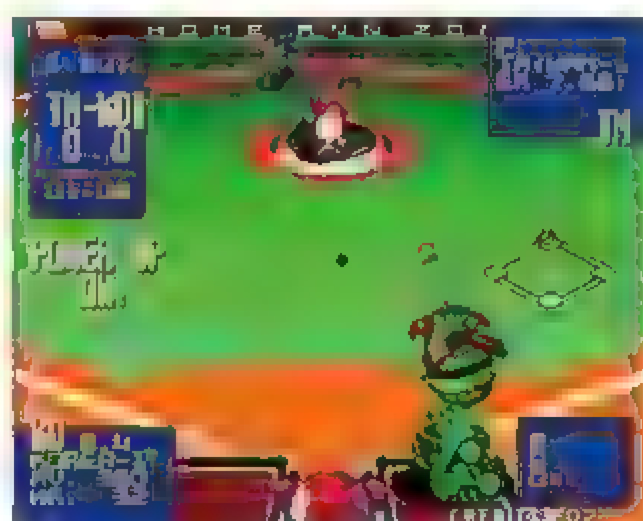

▲《Baseball Stars Professional》菜单界面就强行加入了两位女性角色。

《Baseball Stars 2》这款游戏的表现可以说非常出色，无论是画面还是游戏时的细节都十分出色，不过为了适应街机的环境，本作的游戏节奏被调整的有些过快，游戏中角色超快的动作速率也稍显诡异。至于之后一年NES上面的移植版则完全是另外一款游戏，开发团队也从SNK更换为籍籍无名的“Eikichi Kawasaki and team”。



▲《Baseball Stars 2》

1993年，SNK推出了自家历史上最后一款棒球游戏——《Super Baseball 2020》，这款游戏的背景发生在2020年的未来世界，比赛的双方是机器人和未来人类，虽然脑洞是不错，不过这个机器人和《星战》里面的R2长得也太神似了。



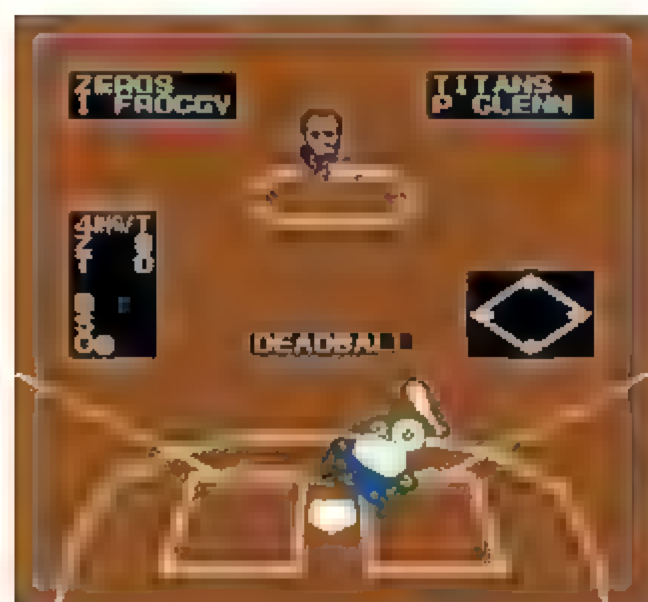




1990 年，一款由 Tose 打造的名为《Dusty Diamond's All-Star Softball》的棒球游戏问世，从名字和封面上就不难看出，本作中的棒球对决将会围绕尘土和泥泞展开。最初进入游戏时，玩家就要从众多特色球员中选出自己的队伍。因为游戏背景并非正规比赛，所以这些选手们的头像一个个看上去都十分古怪，不过玩家可以"放心"的是，进入游戏后，这些角色服装和发型等内容将会更加出戏。


▲为了凸显这种更加贴近生活的环境，本作的球场包括了悬崖、学校、岛屿和公园等场景。

虽然本作在风格上令人感觉十分随意，不过其实实际游戏内容却很是严谨，外野接球手的动作自然，传接球流畅。投球和击球方面，也有更加细腻的判定，击球出界的可能性大幅增加，根据不同的打击判定，还会出现内野高飞球、触击球等特殊的动作。这在当时而言，已经可以说是最为真实丰富的棒球游戏体验了。



▲投球手投出触身球的话还会有特别的动画演出。



同一时期，Tose 还有一个叫做《Bases Loaded》的系列游戏，国内有译作《满垒王》，系列最早于 1988 年推出 NES 平台上的第一作后，到 1994 年在 SNES 平台上的最后一款，共计发行了六部作品。其中 NES 上四部，SNES 则加上了"Super"的前缀推出了两部。和《Dusty Diamond's All-Star Softball》不同，《Bases Loaded》走的是写实的正规赛事风格，球员的身材十分修长，风格和当时日本流行的漫画风格极为相似。不过由于机能的限制，这种精美的画面只会在投球时出现，全场画面还是用许多萌萌哒小人来代替。游戏体验方面，这个系列也可以说比较出色，在 SNES 平台的最后一作中，更是加入了完整的 MLB 联盟球队供玩家选择。看到这样的球队选择界面怎能不令棒球爱好者兴奋，另外由于 SNES 机能的提升，游戏画面也得到了巨大的进步。


▲我是说，跑垒的球员，终于不再是马赛克小人儿啦！！！

因为任系主机过于强势的表现，Namco 和雅达利最终也没有抵受住诱惑，将自己在 1986 年发售的"《R.B.I. Baseball》系列"的二代作品移植到了 NES 平台之上。作为当时少数 MLB 大联盟官方合作游戏开发商，玩家刚进入本作就会看到硕大的 MLB 游戏标志。趁着版权之便，本作为玩家提供了完全真实的球员名单，进行快速游戏的话可以直接选择美国队或者国际队，如果玩家喜欢的话，还可以在游戏中创建自己的专属队伍。不过除了版权优势外，本作素质只能算中规中矩。球员动作十分生硬不说，观众席上没有丝毫细节，完全没有球场氛围的代入感。



▲"《R.B.I. Baseball》系列"的一大特色就是十分注意对垒上位置的展示。




1994 年，随着电视体育节目《ESPN Baseball Tonight》的热播，同名游戏也赶来凑起了热闹，要说这款游戏，不仅蹭了 ESPN 的 IP 和热播节目的名字，发行商更是当时还尚未进军游戏硬件市场的索尼，而且本作不仅有 SNES 版本，在随后还登陆了世嘉的 MD 主机。熟悉主机历史的朋友们应该也知道，随着之后 PS 初代主机的推出，这种和谐的状态最终也成为绝唱。

说回游戏，既然是 ESPN 冠名，那自然不会拿一些球员的假名字来忽悠人，作品中出现的全是货真价实的 MLB 球队。游戏内容上本作的亮点不多，摄像机一直处在捕手身后的位置也比较无趣。如果非要在本作中找一个卖点的话，能在任天堂主机游戏里面看到 SONY 的标志应该能算作一个吧。



在 94 年这个即将时代交替的年份，Konami 也在 SFC 平台上推出了"《实况力量棒球》系列"首作《实况力量棒球 94》，在随后的发展过程中，Konami 还同时将本作的重心引向了掌机平台，随后很长一段时间内 GB 和 PSP 也成为系列的主力平台。经过漫长的发展，目前系列已经有了十多部作品的累积。



最后，在那个时代的主机大战真正到来之际，一款叫做《Frank Thomas' Big Hurt Baseball》的作品横空出世。这款游戏的厉害之处在于，它一共发售了包括 PC 在内的六个主机版本，这也成为了当时对应对台最多的棒球游戏作品，同时从这部作品开始也代表了任天堂独占鳌头的时代结束。


◀本作采用了和《致命格斗》等作品类似的真人动作捕捉，Frank Thomas在游戏中的动作还原的相当精细，同时投手投出的球也极具视觉冲击力。

栏目主持：秋沙雨

# 传说频道 Tales of Channel

今年的 7 月对于《传说》粉来说是一个激动人心的时期，在这个月初迎来了静候一年的《热情传说 X》TV 动画的放送，之后便是一年一度的“传说祭”，在“传说祭”召开的前一天又将迎来 PS4 日版《热情传说》的发售。即将于 8 月发售的《狂怒传说》在距离发售还有将近一个月的时间，发售前的这段时期正好是新情报的高峰期，这次就为各位公开了两个新的角色以及游戏系统的最新情报。

## Tales Of 游戏情报

### 狂怒传说

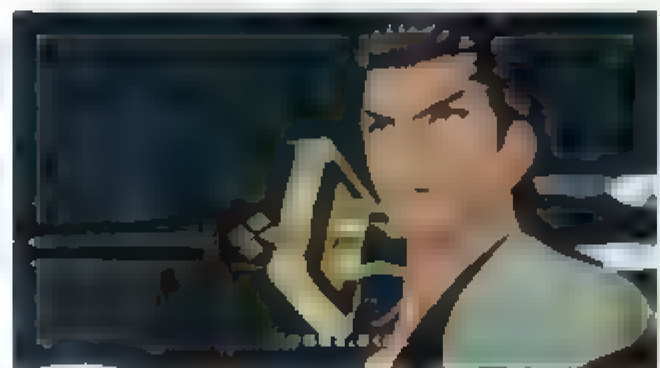
#### 角色

种族：人类
年龄：31 岁 身高：185cm
武器：大太刀
战斗类型：特等对魔士

对魔士组织“圣寮”的特等对魔士，六郎的亲生哥哥，出身自传承着独特剑术的家族岚月家，是岚月家的现任当家兼大太刀术流派的最强剑士。身为特等对魔士却随心所欲而且自由奔放，这一态度让个性认真的对魔士们很是反感，但是在战斗上却是深得对魔士们的信任。他的惟一乐趣就是与强敌进行战斗，对手越强他就越是开心，是一个如同暴风般狂傲豪快的无敌之男。

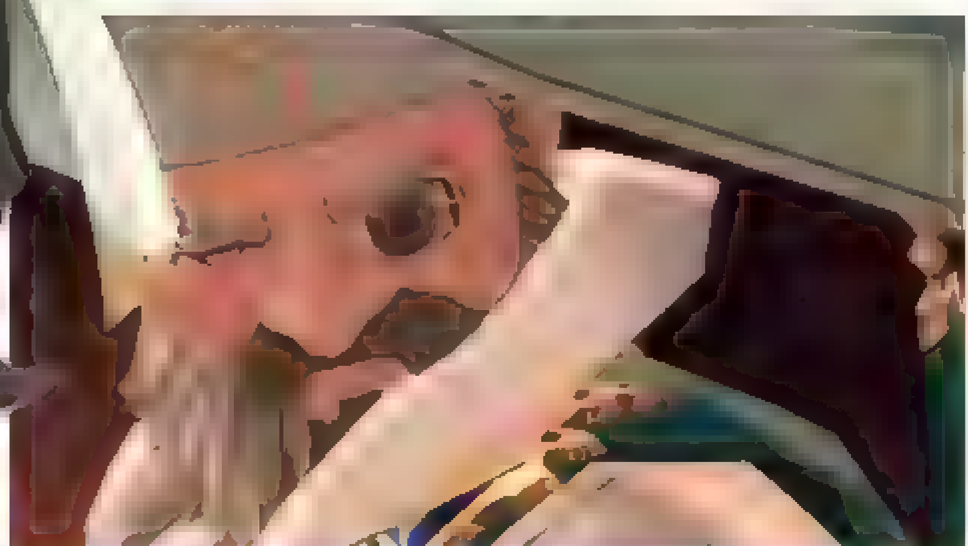


时雨・岚月
CV：中井和哉



种族：人类
年龄：？？ 岁 身高：165cm
武器：宝珠 战斗类型：特等对魔士

对魔士组织“圣寮”的特等对魔士。精通太古传承和秘术，是首领对魔士阿托利斯的参谋，在圣寮里有着长老般的地位。他十分了解对魔士的使命是何等沉重，也很清楚光靠正当的手段是无法完成这些使命，所以自愿承担起圣寮里的脏活。梅尔齐欧凭借着他的智谋与策略成为了从暗处支援着组织的人物，不过他本身其实也是一个能够使用特异术法的强大术士。



梅尔齐欧
CV：飞田展男

#### 六郎与岚月流





岚月家因代代传承着独特的剑术“岚月流”以及该流派所使用的特殊太刀而闻名。当代家主会被授予家族代代相传的大太刀“号岚（ごうらん）”，它现在的主人是六郎的长兄时雨。同样出身自岚月家的六郎身上也背着一把太刀。不过他不会去使用它，而是使用短剑的二刀流来进行战斗。

其实六郎的二刀流并不是他的自创流派，而是一种正式的剑术。岚月流除了有被世界广泛认可“表艺”的大太刀术之外，也还有着默默无名“里艺”的二刀小太刀术。而六郎是为了打倒哥哥而开始磨练里艺。

说到“岚月”这一名字，玩过《热情传说》的玩家对罗泽的第一秘奥义“岚月流・翡翠”也许有些印象，而罗泽的武器正好也是短剑的二刀流，她的特技与奥义也和六郎一样是以汉字命名。想必罗泽的二刀流便是二刀小太刀术流传后世的结果。

#### 地图探索

##### 猫人箱与三种宝箱

在地图场景里会漂浮着名为“猫魂”的光点，碰触它们就能够将其收集起来。当玩家在地图上看到一些外表与一般的宝箱有所区别的宝箱时，就能够使用猫魂将它们打开，打开之后宝箱里就会出现猫人，它们会给予玩家饰品等物品。每个猫人箱所需的猫魂数量都不一样的，所以在逛地图时千万别忘记收集路上见到的猫魂。

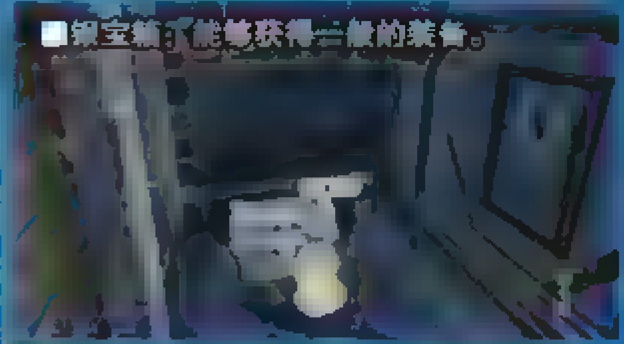
而一般的宝箱分为三种，每种宝箱能够获得的道具种类都不一样。



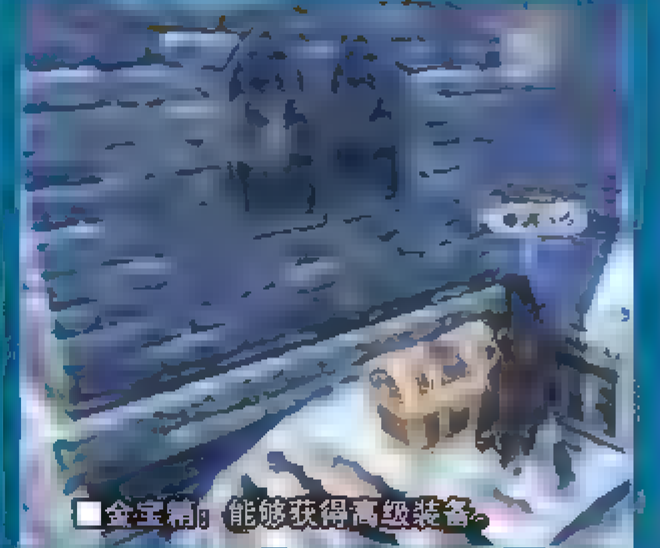
■猫人箱



■铜宝箱：能够获得消耗型道具。



■银宝箱：能够获得一般的装备。



■金宝箱：能够获得高级装备。

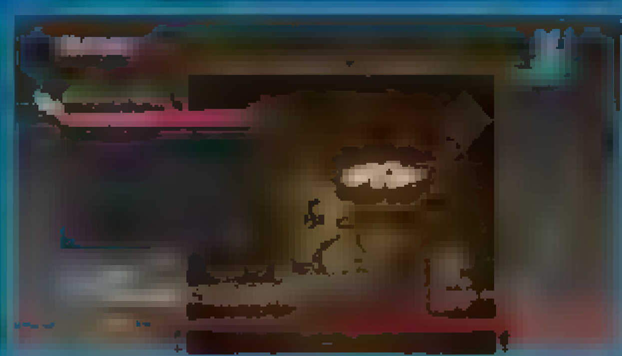


##### 滑板

拥有不可思议力量的滑板。玩家在解锁某一地区的绿色光标“地相树”之后，就能够在该地区使用滑板。长按 R2 键就能乘上滑板进行移动，滑板的移动速度要比平时跑步更快，是再好不过的赶路方式。

### 异海探索

在本作，玩家可以派遣探索船到异海对未开发的地区进行探索，在经过大约 30 分钟之后探索船就会返航，将成果献上。熟悉系列作品的玩家估计会联想到《无尽传说 2》的猫派遣系统。通过异海探索所能拿到的物品包括素材、财宝（本作的收集要素之一）或者料理菜单。通过不断进行探索来解锁新的区域，让异海探索的范围得到进一步的扩大。



### 料理系统

玩家在获得了料理菜单之后就能够使用料理系统来制作料理。每个角色都有着各自的料理等级，不同的角色制作同一种料理时会触发不同的料理技能。让角色反复制作料理就能够提升他们的料理等级。在制作料理之后队伍全员的 HP 就会回复，同时会根据料理本身的效果或者料理技能的效果来给玩家的战斗带来各自正面的影响。



### 新道具

魂瓶：在战斗中才能使用的道具。可以让我方一人回复 3 格 Soul。

脱离瓶：在迷宫里才能使用的道具。按下 L2 键，就能够瞬间移动到迷宫入口。

返回瓶：在城市或者野外能够使用的道具。按下 L2 键，就能够瞬间移动到至今为止去过的城市。



## 小游戏

官方这次公开了 3 个小游戏。除了这三个迷你游戏之外还会有其他的迷你游戏登场。

### 跳吧！蝙蝠

在连按指定按键来协助蝙蝠助跑之后让它从栈桥上飞越到海面上。飞越的距离越远成绩就越好。



### 打气球 2

选择一个角色来作为操作角色，然后在限定的时间内打破所有的气球。





### 角色牌

收集系列历代作品角色的卡片来进行打牌游戏，根据所得点数来判定输赢。

## 换装 DLC



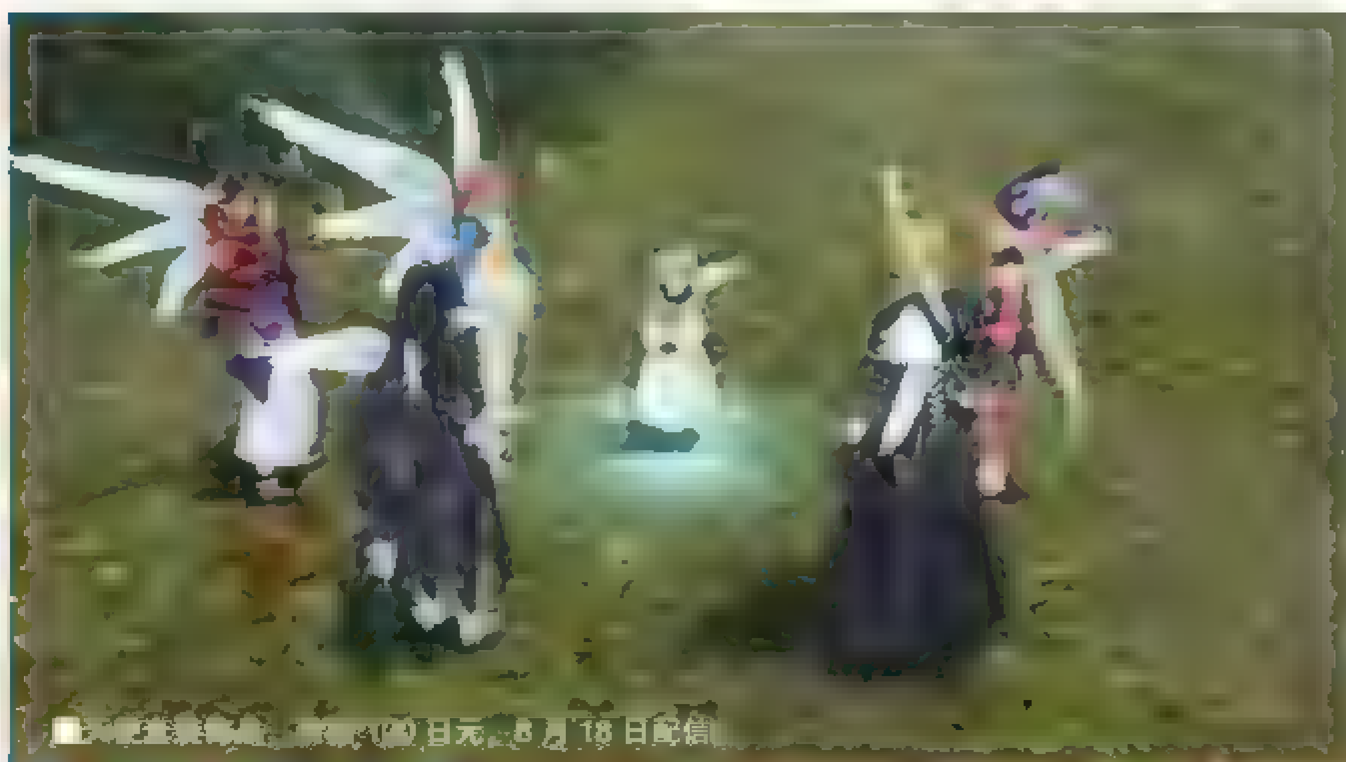
海贼服装 DLC，每件 300 日元，套装分为男性与女性两套，每套 800 日元，8 月 18 日配信。



暑假服装 DLC，每件 400 日元，套装分为男性与女性两套，每套 1100 日元，8 月 18 日配信。每个角色的暑假服装都包含三种颜色的版本，当中的饰品也会有所变化。同时暑假 DLC 还附带专用 BGM。



和风服装 DLC，每件 300 日元，套装价格 800 日元，8 月 18 日配信。



使用DLC需购买“カタログ No 01”，购买之后会附送《狂怒传说》的主机主题以及能够在游戏里观看的Chat。

现在在日服PS商店可以进行DLC的预订，预订之后在8月18日0时就能够马上下载使用。

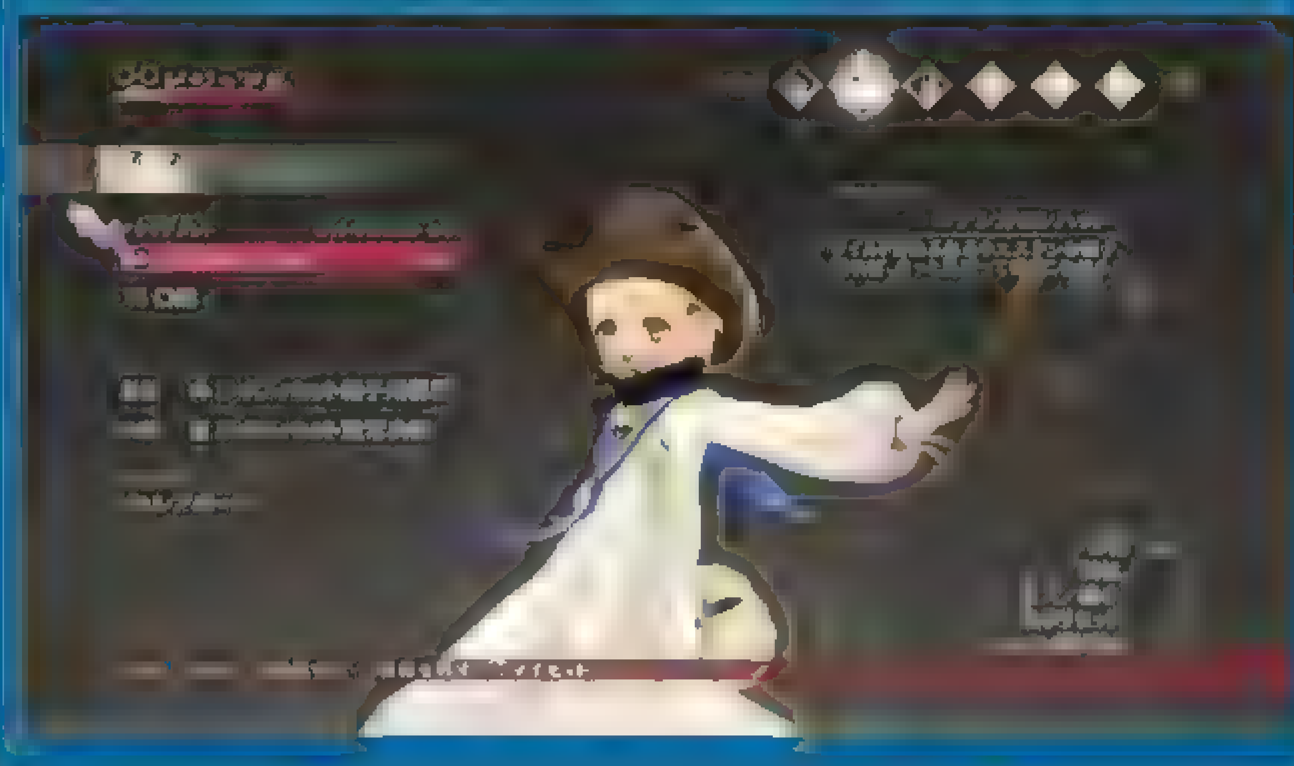
目前可以预订的DLC除了上述服装DLC之外还有一些官方金手指类的DLC。官方金手指DLC内包含了部分在游戏通关后可以在Grade商店购买的项目，例如Gald（金钱）2倍、经验值2倍等等。

### 服装与饰品

在游戏菜单里玩家可以给角色更换服装和饰品，还可以更改饰品的角度和大小，根据自己喜好来改变角色的外表。本作的换装系统还追加了能够更换角色姿势的功能，在换装之后玩家可以自由更换角色姿势来从不同角度欣赏角色的新打扮。

本作的服装除了有上述的三套DLC（或许日后还会有追加配信的新服装）之外，游戏也有部分内置服装，目前公开了贝尔贝特在三年前所穿的村民装、爱蕾诺亚的防寒服、艾森脱掉外套的服装。

不过小编个人根据自己以及身边友人的经验，建议各位读者如果想要获得最大的剧情演出效果，在一周目进行游戏时建议别随便给角色更换服装或者穿戴饰品。





### Berseria小贴士

●梅尔齐欧与贝尔贝特一行人之中的某个人有着因缘。

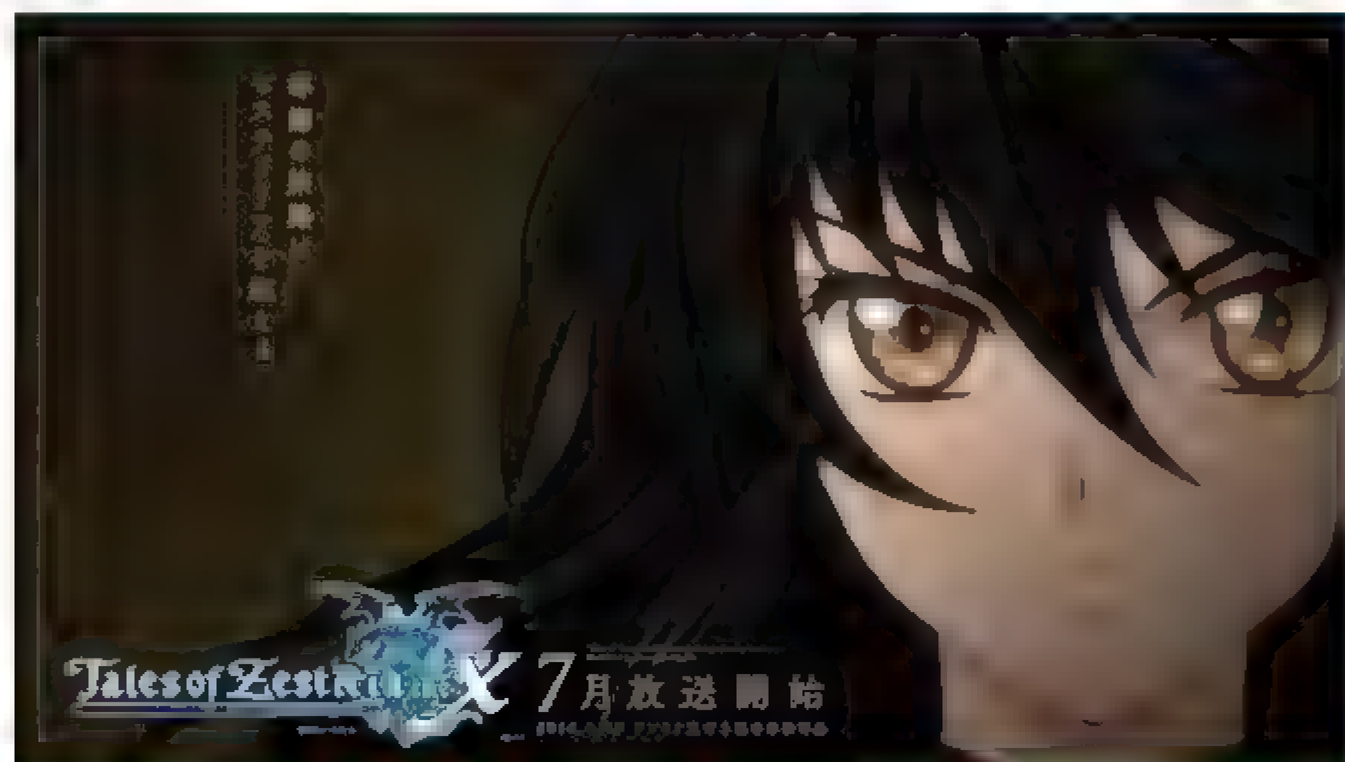
●《狂怒传说》官方中文版译名为《绯夜传奇》，将于8月30日发售，有通常版与限定版两种版本，限定版的特典与Lalabit特装版相同（贝尔贝特与莱菲赛特的粘土与一本小册子）。

●官方攻略书将在9月17日发售，售价2376日元（含税）。

●PS4版实体版安装所需空间为12G。

# Tales Of周边动向

## 《热情传说X》最新动态




在各位读者拿到这期杂志时《热情传说X》已经开播了，对于动画制作组ufotable来说这部动画和《狂怒传说》将是今年的重头戏。而这两部作品又是有着千丝万缕的联系，在最初公开的PV里出现了一个服装上有着《狂怒传说》对魔士组织圣寮纹章的角色，而在《热情传说X》的OP动画里《狂怒传说》的主角贝尔贝特更是出现在了其中。动画监督表示贝尔贝特的出现是与动画标题里的“The X（Cross）”有关，跨越千年的时间相遇的两个主角会碰撞出什么样的火花，就让我们拭目以待吧。

乐团fhána所演唱的《热情传说X》片尾曲曲名确定为《calling》，单曲CD将在8月3日发售，分为普通盘与动画盘两种规格，两种盘所收录的副歌音乐会有所不同，动画盘采用的是新绘制的动画封面。CD售价均为1200日元（未含税）。

而收录了《狂怒传说》和《热情传说X》主题曲《BURN》与《风ノ呗》的乐团FLOW新单曲《风ノ呗/BURN》将在8月24日发售。CD分为通常盘、初回生产限定盘和期间生产限定盘3种规格。通常盘售价1000日元（未含税）；初回生产限定盘售价1500日元（未含税），为CD+DVD形式，DVD里收录了两首曲子的MV；期间生产限定盘售价1500日元（未含税），为CD+DVD形式的动画盘，DVD里收录了《TOZX》与《TOB》的主题曲MV影像。

## 各DJCD情报公开 《热情传说》首次推出DJCD

夏天正好是“《传说》系列”各作推出广播CD的时期，而今年的夏天我们将迎来3个DJCD。

在传说祭先行发售的《DJCD TalesRing・Festival2016》售价2800日元（未含税），出演阵容包括小野坂昌也、福圆美里、小西克幸、铃村健一、鸟海浩辅、樱井孝宏、浪川大辅、木村良平、逢坂良太，当中包含广播剧和声优对谈广播两个部分，发售日为7月27日。

将于今年C90先行发售的CD有两个，一个是《DJCD TalesRing・Vesperia ComicMarket90 Limited》，一个是《DJCD TalesRing・Zestiria ComicMarket90 Limited》。两个DJCD都包含广播剧和声优对谈广播两个部分，售价2700日元，正式发售日为9月9日。《宵星传说》的出演阵容为队伍全员（包括帕蒂和弗连），《热情传说》的出演阵容为队伍全员8人外加游戏角色安・多鲁梅（声优：梶裕贵）与安・菲尔（声优：小清水亚美）。这也是《热情传说》首次推出相关周边CD。



# 读编往来

读编往来 通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

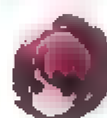
★转眼间，400期就要到了！关于这次的400期，我们已经策划了一些特别活动，其中400期本身也会有一些新的设定，具体会在399期也就是下期公布，大家可以期待一下！

★为配合400期杂志的上市，我们计划于7月中旬在社交媒体上开展一个名为"我的游戏青春"的征集活动，向各位征集和主机游戏以及UCG相关的有爱内容，图文皆可，题材不限，我们会从中挑选出最有爱的读者，请他到编辑部一游，而对于其他参与者，我们也准备了各种好礼，大家可以从现在开始关注UCG的微博微信哦！

★7月的另外一个活动是Chinajoy 2016，今年我们UCG将和VGTIME联合出展，地点在[illegible]展台，预定届时梦迎和精饭会去现场，有条件去现场的朋友请多来捧场哦！



**Email 三元 Joyce：**最近在刷各种乙女游戏，很多老游戏萌得我不要不要的，有些游戏都逼得我把买了之后扔在那几年的《学好五十音》拿出来准备学日语了（没错我说的是"《命运之杖》系列"）。之前在UCG上看到介绍的《喧哗番长 乙女》简直各种戳我萌点。虽然在B站上看到有人发的视频之后觉得剧情和人物很有槽点（比如杂鱼NPC的立绘都是乱用的），但是这不妨碍我对女主森森的爱！超高校级的打架女王，简直是我梦想中最完美的爱豆！



就我的个人经验来说，"《WOF》系列"的那些真心不算什么，对于一个日语初学者而已，一切乙女游戏的小游戏在PSP版（或者PS2版）的《CLOCK ZERO》的填空题面前都是渣渣，想当年我在被子里窝了一个晚上也就才把鹰斗线的共通线部分打完，原因是对日语汉字发音不熟悉所以用PSP输汉字输了一个晚上，更要命的是：每个角色的共通线问题都是不一样的，当年差点没把我折腾死……

我微博首页的乙女圈妹子对《喧哗番长 乙女》的评价也很不错，虽然看得我很心动，不过考虑到我囤积的乙女游戏已经快把抽屉给挤得没空位了所以只能暂且押后。这位读者要是喜欢能打的乙女游戏主角，那么我个人推荐《L.G.S ～新说 封神演义～》，这是Otomate古典系列的第二弹作品，很多细节都有着藤崎龙版《封神演义》的影子在其中，剧本也挺不错的。如果想要真正意义上"能打"的那种主角，个人建议去玩"《遥远的时空中》系列"的第3～6作以及《REAL RODE》这类有RPG要素的游戏，只不过会很花时间（因为要练级）

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998



# 编辑部 游戏风向标

**超级机器人大战 原创世纪 月之住民 | 3人**



动画大多沿用前作素材，简直是《超级素材大战》啊！

——乙太对《超级机器人大战 原创世纪 月之住民》的诚意不足感到十分不满

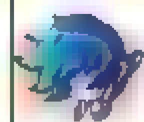
**神威9号 | 3人**



掉坑里只能不断冲刺却爬不上来的心情谁懂？

——正在赶游戏进度的昴星团

**初音未来 歌姬计划 未来之音 | 1人**



第一次有这么多曲目可选，反而无从下手！

——《初音未来 歌姬计划 未来之音》虽然分量十足，但对于有选择困难症的哪尼来说却成了困扰

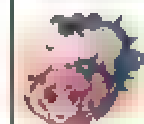
**Inside | 1人**



《LIMBO》制作组一定专门吃了很多苦，才能让自己从大卖的阳光中走出来。

——被《Inside》的黑暗风格吓到了的纱迦

**极限脱出 刻之困境 | 1人**



到底是谁建议Chunsoft采用卡通渲染这种形式的？站出来，我保证打死你。

——八重樱彻底被游戏中各种慢动作口型搞到崩溃



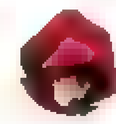
**Email Ⅵ∑~√：**时间过得好快，UCG即将400期了。从初中时候借同学的杂志看，到现在同学借我的杂志看，感觉就在昨天。记得第一次玩主机是小时候到表哥家串门，看到他有一大堆游戏碟就让他给我玩，用的是X360玩《COD4》，瞬间就被那画面和代入感迷住了。因为家长不给买游戏机，只好每次放长假就跑去表哥家住，打游戏根本停不下来。那时候每次握起手柄都是满满的期待与兴奋，可惜往日不在，时过境迁啊……



说起来我也有一个像你这样的表弟，从FC时代就整天来蹭我的游戏机玩，后来他也买了FC就抢我的卡带（就是抢的，身为兄长我很气愤）。后来到了PS2时代，没买得起机器，但是我和包机房老板关系好，可以免费玩，他也总跟着蹭。现在来到编辑部，之前的PS3和X360都留给了表弟，他也是开心得不行。另外，他差不多该高考了，希望要是他没考好，这个锅不要甩到我头上。毕竟目前，我是家里学习成绩最差的娃了



**Email liuyuzhoubill：**我就《守望先锋》这个游戏一定要说点什么！我同学买了这个游戏之后，不吃饭，昨天出去通宵"屁股"……回来睡了一会儿又继续"屁股屁股"，太可怕了，果然是一次成瘾！



这位同学的同学的情况就真的是上瘾了，玩游戏还是要合理安排作息才行。不过最近天梯模式开了，恐怕当他再玩个几天发现排位冲不上去了的时候，就会自然而然地退坑了

# 视频关键帧

主持人：林克斯

各位读者朋友们好！每期的视频关键帧又与大家见面了！我是视频小编林克斯。

这期视频关键帧，不聊别的，就聊聊最近火遍大江南北的屁股……打住，《守望先锋》吧。说实话很难见到有如此一款游戏能在编辑部掀起如此火爆的热度了，近几期的小编寄语中相信各位也能发现，数位小编都曾在寄语当中发现些关于《守望先锋》的二三事。再加上最近又新开的天梯模式，各位文编和非编们也是投(shen)入(xian)到火热的排(yu)位(tang)中。

虽然小编我不是暴雪的脑残粉，对于暴雪的游戏基本上也就是路人态度，不过，《守望先锋》确实算是本人2016年来投入时间最多的游戏了，每天晚上都会和编辑部的同事们一起联几场，虽然时不时会翻车，不过依然是感觉其乐无穷，不能自拔。《守望先锋》的游戏模式独创性并不大，《军团要塞2》或者《植物大战僵尸 花园战争》这些游戏之前已经将射击体验和技能操作很完美的结合在一起，但是《守望先锋》却获得了比前辈们更大的成功。游戏节奏紧凑、角色技能个性多样、挫败感少这些优点很多人也都指出了，小编我也就不再多阐述了。就说说这游戏最吸引我的地方吧——气氛。

这款游戏，无论是地图设计，还是游戏目的，都将双方之间剑拔弩张，你死我活的气氛渲染的入木三分。在门庭若市、灯火通明的漓江塔中，十五秒在基地的等待时间过后，随着大门的打开，节奏紧凑的背景音乐瞬时想起，配合着卢西奥的加速，双方12人整齐的一排冲出，向着目标点进行第一次团战攻防；深邃而黑暗的国王大道里，目标点前的大门旁边的墙壁后面，你永远也不知道藏匿着的是堡垒冰冷的加特林、还是路霸锈迹斑斑的大铁钩，来暗算前来进攻的肉盾和输出们；伊利奥斯风景优美，但靓丽的海边风景和白色的整排小楼不会让你分心，因为目标点里的天井和悬崖是不会对不小心的玩家们留情的；充满科技风的奴巴尼和直布罗陀，各种高层平台交错林立，互相交织，让进攻方的推车之旅变得险象环生，因为死神和源氏们早已在看不见的阴暗角落里等候多时，随时都会把散弹枪和太刀招呼到对面……正是这样的设计，让《守望先锋》的游戏过程充满了不可预料性和刺激性，而正是这样的游戏设计，也许才是让我一直深深沉迷其中不可自拔的原因所在吧。






# 观影团

最近上映的好电影很多，但恰逢E3期间正是编辑部最忙碌的时候，只能组团观赏其中一部，为此编辑部还举行了一次投票，最终《X战警：天启》以微弱的优势打败了《魔兽》入围本次观影名单。倒不是说《魔兽》不如《X战警：天启》，而是《魔兽》原本就是粉丝向的作品，但并不是每个小编都玩过《魔兽》，硬要写影评的话恐怕也了无新意，倒不如《X战警：天启》这种大家都站在同一水平线的电影更容易下笔一些。




## X战警 天启



论角色数，《天启》和《美国队长3 英雄内战》差不多，而且本质上说的也是超级英雄之间的对抗，只不过其中一方多了天启这个大反派，看起来似乎结构上比《美国队长3》还要有看点一些。然而到了实际影片当中，这十来号人竟然就没法在故事当中被好好地利用起来，天启四骑士，有三个被严重面谱化，尤其是灵蝶和天使，除了打戏基本没有存在价值，暴风女的反水严重缺乏心理过渡，至于万磁王嘛，去掉版本的这个角色悲情味道太浓，被编剧怎么整我都觉得见怪不怪了，反倒懒得吐槽他那摇摆不定的立场了。至于正方阵营，角色选择也有各种问题，例如为了利用“大表姐”Jennifer Lawrence的人气，硬是把魔形女推到了主导角色的位置，然而她一个只能易形的角色要怎么去对抗挂多得可以往手下四骑士身上派的天启？于是最后她这个主导者就只能打几把看起来很有戏份的酱油，然后把最终BOSS留着给新版的镭射眼和凤凰女直接蓄满大招按Q键放必杀轰杀了。看到这里，我总算是懂了，今年其他两个超级英雄对抗主题的片子就是用来衬托《美国队长3》有多高明用的，无论是《蝙蝠侠大战超人》还是《天启》都有各种各样的问题，还好下半年有个《X特遣队》可以盼一下，要是都还是雷了，那就不能怪漫威一家独大，只怪其他人都是渣渣啊！



由于《X战警》老三部曲的设定被全部推倒重来，《天启》有了更大的发挥空间。不过作为系列的新起点，电影的表现有些不过不失。作为片长2小时的电影，影片承载的信息量显然太大。影片花了大篇幅来介绍新角色的登场，包括换了演员的镭射眼和凤凰女。而影片的主要反派——最初变种人“天启”，原本是一名需要大量铺垫与描绘的角色，却没有获得展现实力的空间，登场与被打败的过程都略显突兀。至于我们的老朋友万磁王，在短短2小时内再次经历了由好到坏再变好的角色转换，其曲折的心路历程让人琢磨不透，不过考虑到他和X教授的感情戏，谁还会在乎那么多呢？



在《第一战》以及《逆转未来》之后，我一度以为《X战警》电影系列已经找到了自己的灵魂，布莱恩·辛格导演也将带领系列走向辉煌，结果第三部就玩脱了。从观影角度来说，《天启》依旧不失为一部出色的商业电影，有特效有明星。不过在此之外却失去了灵魂，失去了前两部努力营造出的剧情矛盾，“大反派”天启出奇的弱鸡也令我无比意外。最后，跪求《X战警》不要再嗑改时间线了，每次接受了新的次要角色后，就又要在新作中接受可能出现的改动，这样看电影真的好累啊



可能是之前反复听人说这次的《天启》是烂片，导致自己期待度过低，结果看完全片感觉还不错。两个半小时的时间里，特效从头闪到尾，正反双方都有精彩表现。特别是灵蝶表现抢眼，早在十多年前玩《X战警对Capcom》时就觉得这是X战警里惟一能看的妹子，真人版没有让我失望，就是感觉能力好像弱了点儿。如今妇联有绯红女巫和黑寡妇，DC有神奇女侠，再加上灵蝶，真是让男性观众过足了眼瘾



说实话虽然前几部《X战警》的系列电影自己都有看过（包括两部《金刚狼》），但在看《天启》的时候依然有种短片儿的感觉，最后索性放弃了回忆和思考以第一次接触的心态看完整片也觉得颇为不错。印象最深的两位角色一个是人见人爱的快银，另一位则是由索菲·特纳扮演的凤凰女（因为一直在追《权力的游戏》所以……你们懂的）。而对于本片的大BOSS天启，这位有着史上第一变种人之称堪称神一般的存在，却在选队友时如此的naive，除了万磁王以外其他三人连作为保镖的实力都未能达标（不会真的是以“这能力看起来很帅，集体亮相时的造型应该会很拉风”的标准来选的吧），而这么个大BOSS的结局就更是出乎我的意料了，虽然早就知道凤凰女很强，但最后那悬殊的差距感是怎么回事啊！（PS：观影过程中再次内急，而刚巧赶上狼叔的那段情节，虽然我已经“很用力”地去赶，但回来的时候依然只看到那消失在森林深处的背影……）



看这片子之前刚刚补完了《疯狂动物城》，无论是类型还是素质都实在是差太远了，所以我的观影过程基本就是处于波澜不惊的状态 “反派出来了，好人变坏人了，哇快银好酷，坏人变好人了，反派被围死了”可以概括我对片子的印象。幸好片子前半部分对于每个主要英雄的性格刻画，还有对能力的展示都足以吸引我认真看下去 尤其是万磁王的两次转折场面，交代得有理有据令人信服 当然了，前面那句是反话，但是比起这个，这部电影的反派才叫一个尴尬 “四骑士”好像从头到尾就一直在耍酷自嗨，到真正战起来的时候反而放了几招就被干翻了，所以越看到后面，感觉越没有超级英雄对抗的爽快。双方远程攻击推来推去，大概因为超能力太过玄乎，不能单靠格斗技能来展现吧。这么一想，编剧导演应该也是尽力了…



《第一战》和《逆转未来》两部作品完全改变了我对“《X战警》系列”电影的印象，对于最新的《天启》自然也是充满了期待，不过在观影前就已经被网上的评价和周围看过的同事泼了冷水，因此我的标准也降低到了不雷就行。事实上整部影片看下来也确实感到有点失望，重启后的前两部作品着重描写了人类与变种人、变种人与变种人间的对立与冲突，各个阵营的角色塑造也非常丰满。反观这次的BOSS，突然跳反但啥也没干最后莫名其妙洗白的万磁王和辛辛苦苦给变种人送BUFF却被早该放却一直没放的大招秒杀的天启，让我满脑子的黑人问号…… 果然只要一扯上什么拯救地球拯救全人类的主旋律后，立刻就变得俗套了。不过话说回来，《天启》其实更像是系列重启后的一部承接作品，影片结尾出换上经典服装的X战警们就是最好的证明，而原本在《逆转未来》蓝光版结尾彩蛋中被魔形女所救的金刚狼，到头来还是难逃被改造的命运，这期间所发生的故事也很令人在意。

以前一直觉得《X战警》的电影看起来蛮尴尬的，主要是超级英雄的造型都比较非主流，技能又相对单一，所以只能打群架，1 VS N这种是无法欣赏到的但是我现在已经幡然醒悟了，为什么我要纠结于X战警们的造型呢？这个系列最大的看点难道不是老万和教授万年不变的相爱相杀吗？连导演本人都说了老万和教授的关系是"marriage"了，我只需要乖乖坐在电影院里吃官方发的糖就可以了嘛！至于剧情，我真的已经不太关心了，毕竟"一言不合就重启"的梗已经玩过一次了……最后不得不强调一点：老万的小女儿妮娜太可爱了，可惜刚出场就发了便当，身为一个萝莉控，我心都碎了

在看这部电影之前我没有做任何预习功课，除了知道"这电影的原作是漫威的漫画"之外其他都一无所知。不过就"我能看懂到最后"这一结果来看这部电影对新观众还算是比较友好的。大BOSS天启给人的中二感太重了，导致我每次看它说话时就忍不住笑出来。裸奔的金刚狼也是一个笑点

然后就是男主角X教授查尔斯和不知道该说是男二还是该说是BOSS的万磁王埃里克，怎么说呢，当我看完电影后在想：今年看的三部超英电影里不知道为什么这两人看起来最基。现在回想了一下前两部的剧情，大概是因为这两人缺少一句"我们是朋友"这样的定语吧

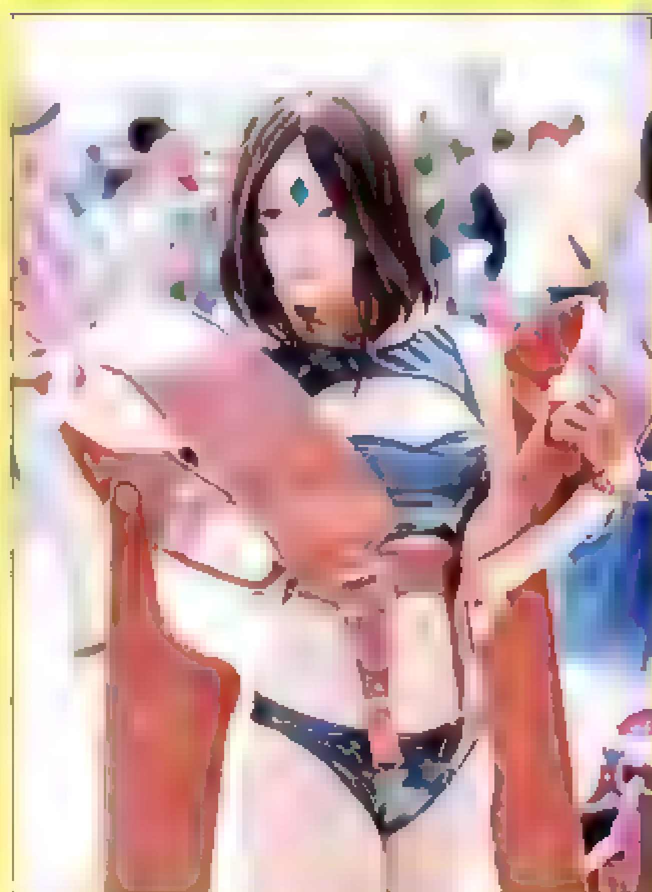
作为第一次与UCG的同事们去看电影的新人，心情是激动的；作为之前没看过"《X战警》系列"的萌新，表情是懵逼的。也许是得益于本作与前作并没有那么多的剧情联系，全程看下来并没有像看《美国队长3》时的那种一脸茫然。"他是谁？""他在做什么？""他为什么这么做？"，这些哲学的问题在这部作品中无需借助太多电影外的解答。除了整体剧情较完整以外，本作剧情的节奏也把握的不错，全程都吸引着我这位萌新 当然，本作槽点也不少：几位反派角色的服装让人出戏，虽然确实能反应出反派的身分和性格，但实在太有Cosplay的既视感；作为人类精英集合的美国军方指挥所，全程负责侧面描写："各国的核导弹发射了，我们不知所措"，"地球的磁极发生变化世界即将毁灭，我们无能为力"，"不知为何地球被拯救了又恢复了和平，我们欢天喜地"；"镭射眼"最后的新眼镜让我找到了"士兵76"面具的原型

总之，这是一次不错的观影体验，但如果上天再给我一次机会，让我重新在《X战警：天启》与《魔兽》之间做出选择，我会选择…这还用说嘛，当然是玩把《守望先锋》！

**Email 穷到想自杀：**听闻藤岛康介娶了小他30岁的著名巨乳COSER御伽猫梦，我整个人都是崩溃的。这才是真·人生赢家吗？想来我也20多岁了，至今都没有女朋友，这大概是因为我的女朋友还没有出生吧……啊……这么一想突然就觉得释怀了呢。

看到你的来信突然想起一个笑话：受到藤岛康介的激励，某40岁单身大叔惊觉原来可以找10岁女子为妻，遂前往小学门口求婚而被逮捕……

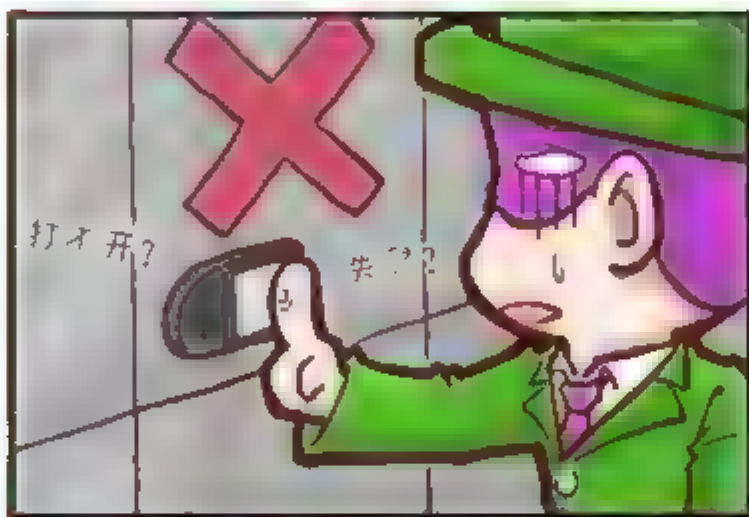
这件事的发展竟然从"女方一厢情愿，藤岛并未承认"到"女方删去相关推特"再到"藤岛姗姗来迟的结婚声明"，整个过程可谓是跌宕起伏，一波三折，其中肯定有什么"不可描述"的暗中博弈，看来咱们眼中是"人生赢家"，当事人自己或许并不这么觉得

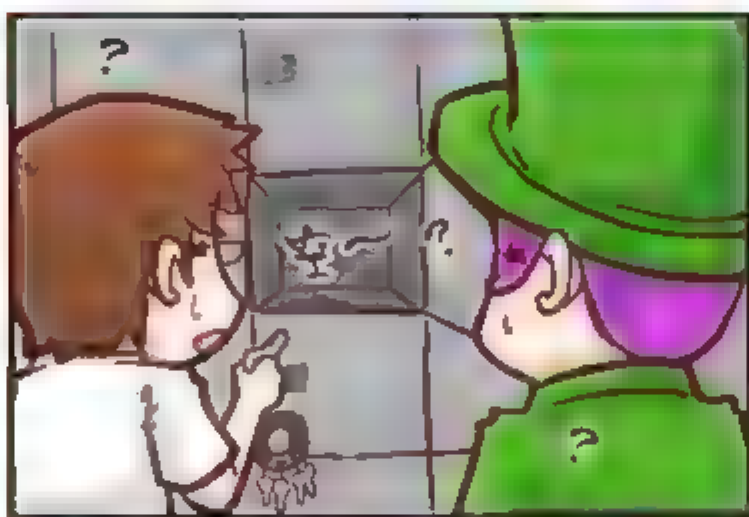


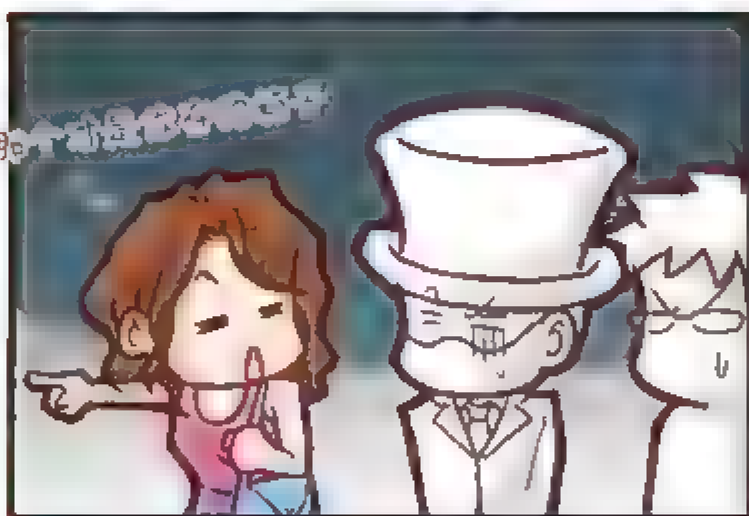
## 这就有点尴尬了

插图：木仙



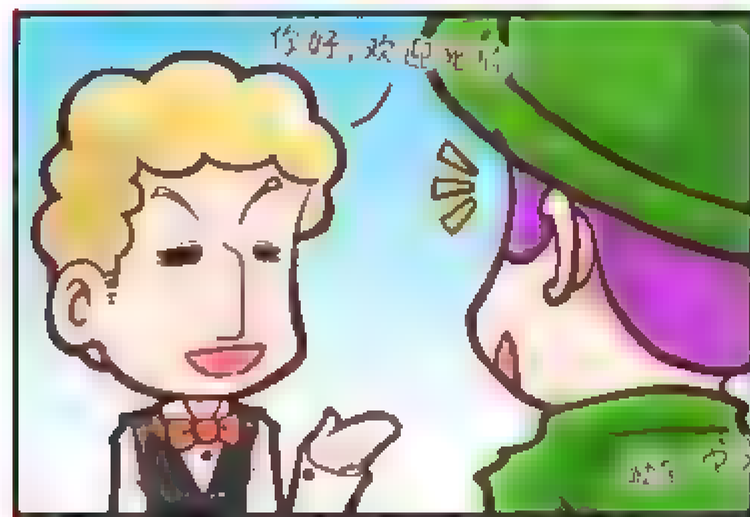


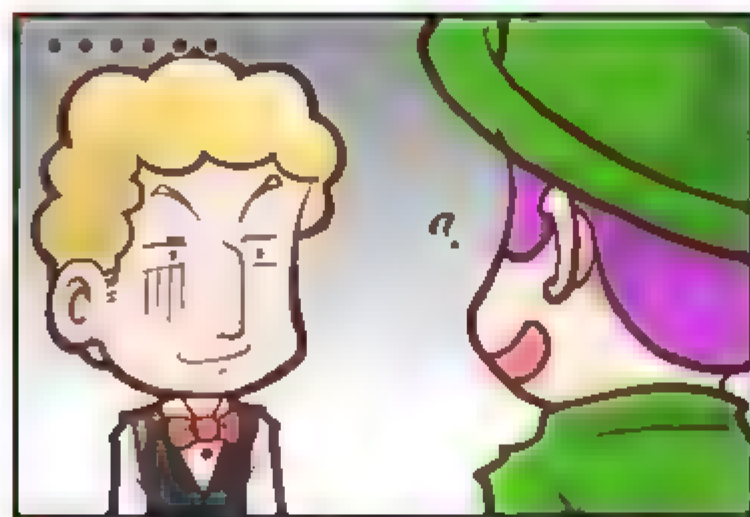



## 中文十级的老外？

插图：木仙







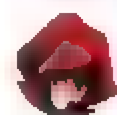



**Email 流星 P：**本来不太想写这封邮件，但不写又不爽！已经好久没有看到你们视频部门的更新啦！别的不说，之前“买买买”说改版半个月出一集，虽然时间短了一半但起码能看的间隔短也没有所谓了。但现在距离最新一集的“买买买”已经过了快一个月了，你们所谓的更新呢？还有其他的视频呢，好像也是一样跟着神隐了。请问，你们的视频组现在是什么情况了？

看到这位观众大人的来信，作为视频组的负责人，首先跟您说一声抱歉。UCG视频组近来的情况是这样的，2016年以来，由于组织部门结构调整，UCG视频组与VGTime视频组合并成了一个大的视频部门，双方协同工作，共同负责制作原创节目，网络直播等等。表面上看，UCG这边的原创节目数量较去年时有所下降，但综合VG那边，共同制作视频节目的总量却是提高了的。这位观众大人有时间的话不妨也关注下VGTime那边的节目，特别是每周五晚上的《周五八点档》大型直播节目，料还是非常足的。说回UCG视频这边的节目，上个月适逢E3大展，视频部门这边的主要精力都放在了网络直播上面，所以原创节目方面有所耽搁，接下来的时间会恢复正常的。不过不管怎么说，UCG视频的原创节目数量下降确实是我们的责任，在接下来的日子里我们会把您的来信作为对我们的督促，尽可能的提高原创节目数量的，也请您一如既往地支持我们！



**Email 极乐净土：**真是期望越大失望越大，《方根书简》这游戏原本是在我年度期待游戏名单上的，又是《爱相随》的人设师，又是悬疑推理题材，最重要的是还有中文版。原本是如此期待的，为什么，为什么会变成了一款……观光风景游戏啊？！怒摔PSV（并没有）。感觉好不容易燃烧起来的熊熊推理欲望被一盆冷水浇灭了一样。好在6月还有《逆转裁判6》和《极限脱出3》安慰我受伤的心灵，可惜这俩游戏又都没中文版。



看到这个句式不禁想说4个字，咳咳……《方根书简》其实刚公布的时候制作人安田善巳就明说了这是一款推广自己家乡岛根县的“广告游戏”了，而且官方也说过这个游戏得到了岛根县当地政府的大力支持，所以背后的各种交易你懂。只是我们作为玩家更重视游戏的悬疑内容，然后拿到这个游戏之后才有被坑了的错觉。再说本作推理要素也不是没有，只是游戏的推进方式和情节安排很有问题，还有就是男主角太……

## 亏大了

插图：木仙









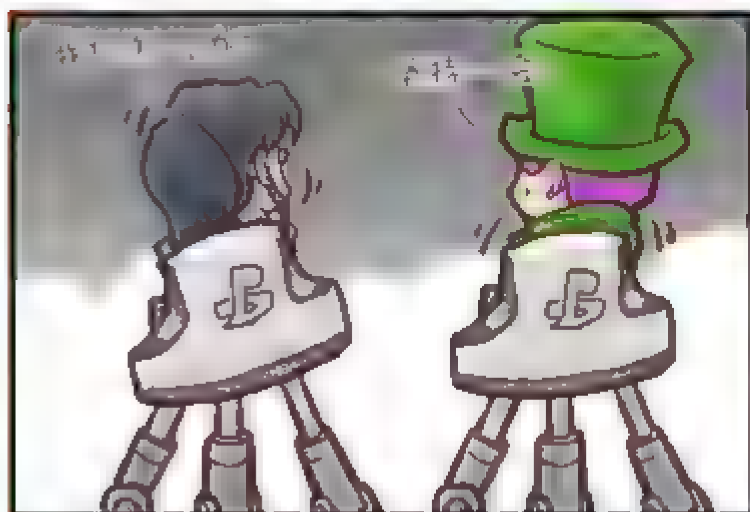


## Facepalm（掩面）

插图：木仙



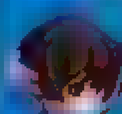






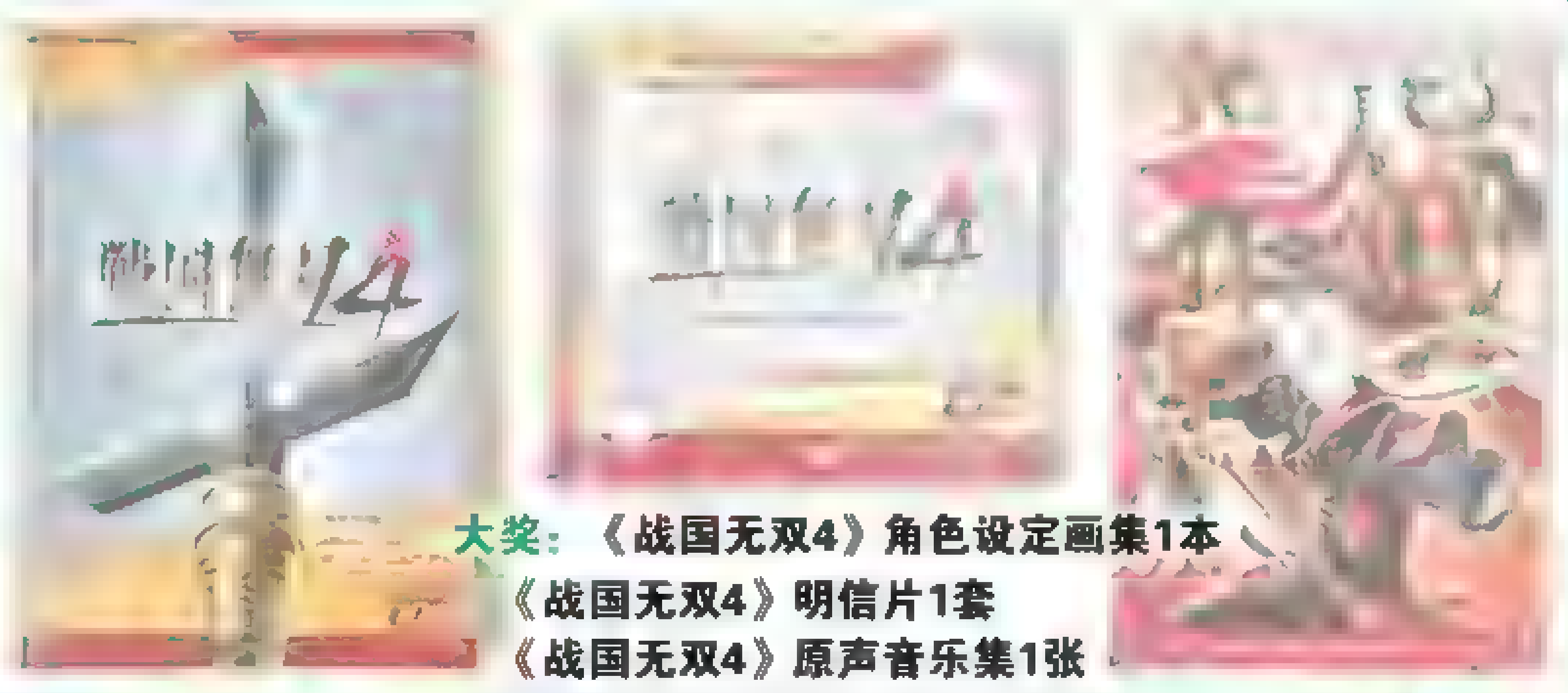






## 如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

### 本期奖品



大奖：《战国无双4》角色设定画集1本
《战国无双4》明信片1套
《战国无双4》原声音乐集1张

### 393 期奖品

PS4 中文版游戏
《索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士》
各类主机专辑 4 本

**游戏得主**

张易雄 北京市

**专辑得主**

| | |
|---|---|
| 草泥马 | xiekunlianghaha@qq com |
| 普鲁士矩阵 | yuluohua7879@163 com |
| chen | 2361703434@qq.com |
| BIG 大 EATER | 1260011475@qq com |

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000

### 问卷调查

1. 你对本期杂志有什么评价？
2. 看这本期特别企划后，你决定好你要在夏天玩的游戏了吗？

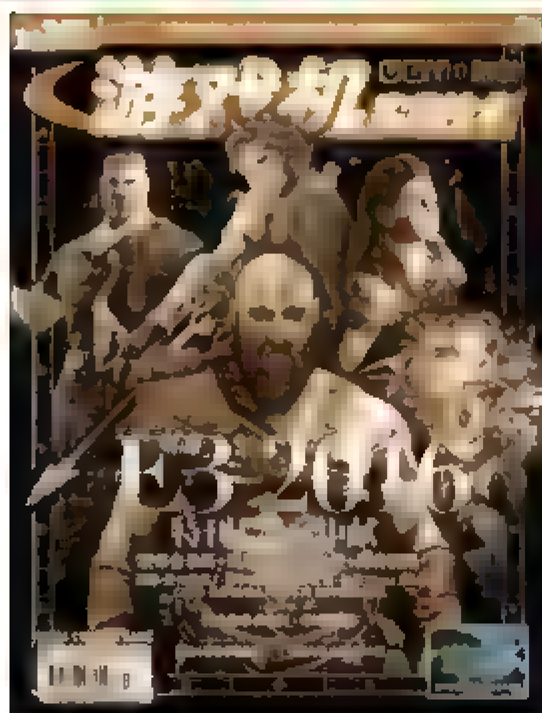
本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2016 年 8 月 3 日，以发件日为准。

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！”









游戏机实用技术 目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电话：0931-8668378
Email：ad@ucg.cn

**Email 柯泽林雾：**本人准备进入大学校园，平时玩游戏比较偏向于掌机平台的。不过最近发觉《尼尔 人造人》各种对我胃口啊，无论是画面，音乐还是人设都是一本满足啊！那么问题来了，我到底应不应该明年为这款游戏手滑一台 PS4 呢？毕竟个人比较喜欢掌机平台，又怕从此买来了就那么放在那里吃灰，但是自己喜欢的游戏不来一发信仰，在自己的主机上玩又不舒服……唉，我这是有病吧。

白金工作室在承包了一些列和自己“画风”不太相符的游戏系列后，总算是拿出了一款各方面卖相都正常许多的作品了。《MGRR》之后白金出品的游戏我基本上都是借来打过一遍就作罢，不过这次的《尼尔 人造人》肯定得自己支持一份了，好歹打了这么久《守望先锋》，冲着宣传视频里的“神雅塔”BOSS就该给钱呀（重点错）

这游戏的品质我倒是不太担心的，反倒是之前监督曾经说2B战斗中裙子会破掉这一点令我更为在意……

你到底都在在意些什么东西啊？！

难道你不在意吗？毕竟有着前作的传统在啊！

我选择沉默

**Email starsword2018**

**Email 爸爸对不起嫁不出去**

# 小编寄语

<努力工作，拼命玩！>

★欧洲杯后半程的比赛几乎都是凌晨3点的，实在是苦了我这上班族。看一场球，差不多要两天才能完全恢复过来。N年前还是学生的时候有无数个通宵看球的机会没有珍惜，如今回想起来真是后悔不已

★Chinajoy 2016将在7月底举行，届时我会去杀个回马枪。这次不单有各种采访，还有可能在现场和读者们来个互动。大家可以期待一下

★家乡发了水灾，在网上看图片，连火车站都被淹了一半，真是可怕。回想起小时候几乎年年都发洪水的情景，有种回到童年的感觉。犹记得某年发大水把学校给淹了，结果导致当年期末考试取消，当时真是开心死了。如今再看到这样的消息，心里想到的都是家人是否无恙、城市损失几何，不由得又有种青春不再的感觉





在E3过后，刚经历过赶稿修罗场的我陷入了一段莫名的"游戏荒"，其主要症状为不想开新坑，也不想填坑，整天就瘫在宿舍床上逛STEAM（光看不买），像个瘫在沙发上的葛优一样。就在我以为我7月上半月就像个废人一样度过时，救世主出现了

《路弗兰的地下迷宫与魔女旅团》算是我今年遇到的最大惊喜了，日本一的游戏我虽然玩得不多，但本作无论是人设还是系统都很合我口味。辅以值得研究的系统和亲民的难度（和其他DRPG相比），我这个月终于可以整天瘫在宿舍床上玩PSV了！（貌似没什么不同）

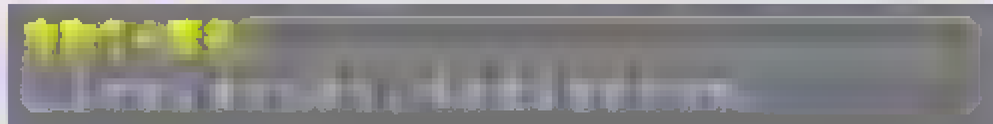
话说回来，纱迦曾问过我为什么会买这个游戏来玩，自己回想了一下的确如此，毕竟我不是日本一游戏的铁粉，也没有多关注这个游戏（知道本作的当天就把游戏给买了）唯一原因大概是……我还在割时羞？（喂）



◆《守望先锋》更新竞技模式后又摇打了一阵，然而完成定级赛后便始终没法有大的突破，胜率也仅有可怜的50%左右。心态也从原本的"积极应战"逐渐朝着"消极应对"倾斜，尤其是在最后一刻翻车后，士气就立刻变得低迷，过于强烈的胜负心已经完全背离了当初"想要和小伙伴们一起愉快玩耍"的初衷，看来还是要调整好游戏心态才行

当然竞技模式本身目前也存在着一些问题，比如一旦有人掉线/退出后的无法补员且判负的机制就不甚合理，至于所谓的"外挂先锋"由于我Rank太低基本也无缘得见，总而言之还是期待下一个赛季的调整和新内容的追加吧

◆尝试了一下两台PC间通过Steam客户端进行游戏串流，在千兆路由的网络环境下，具体体验的优秀程度远超我意料之外，高画质下完全没有卡顿和延迟，还支持在Mac、Linux系统下串流PC，顿时感觉发现了新大陆





【PC Gamer】因为占星家宣布本月是PC游戏月，玩PC平台游戏可以获得双倍乐趣（误），所以本期我玩的游戏阵容可能是作为家用机杂志编辑来说最不务正业的一次，因为基本上都是PC作品

除了国行版的《守望先锋》，最主要的是之前一直没补上的《星际争霸Ⅱ 虚空之遗》，鉴于我在RTS方面的战斗力一向都是白痴级别，所以纯粹是看剧情式地打通了主线，感觉还是挺不错的，但关卡设计精巧度似乎没有《自由之翼》和《虫群之心》那么高，当然，鉴于玩前两作也是很久之前的事情了，我不排除是回忆美化了过程。另外如果仅仅是从个人观感来说，我觉得之后推出的新内容——"诺娃的秘密任务"感觉关卡设计还更多变一点

另外因为Steam夏季促销，我入手了有咸吃资料片的《模拟人生3》，游戏本体才24元，然后每个资料片也是24元，但是有足足19个！一轮买下来我发现自己还是花掉了几百块，难以想象那些一路买下来的真饭到底为了这个游戏花了多少钱···

另外同时入手的还有当年老卡在街机上推出的《龙与地下城》作品《毁灭之塔》和《暗黑秘影》的重制版合集《密斯塔拉编年史》，不但把这两款作品移植到了PC平台，却还入了联网功能，所以当时脑门一热，入了一个四份游戏的网捆包，仅售三份游戏的价钱，除了留一份给自己玩，其余三份可以送给基友们来勾引他们联机。目前贵椭和仙蓝已经拿走了其中两份，再有人拿一份，我们就可以"开黑"啦！（并不是）

最后嘛，我还不幸地入了《点击英雄》的大坑，每年我总会被某款放置类游戏杀掉一些宝贵的青春，今年应该是要栽在这款作品手里了，还好这款作品也算是"凶名"远播，被"荼毒"的玩家不计其数，我这算是入坑迟，估计打到明年都不一定能够把所有游戏元素打出来，就只能顺其自然，没事多按几下吧~

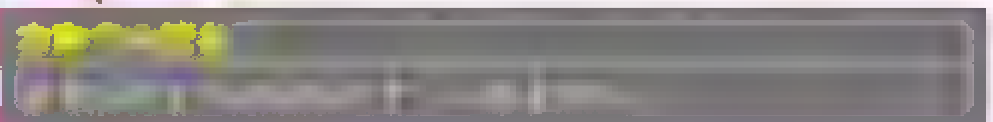


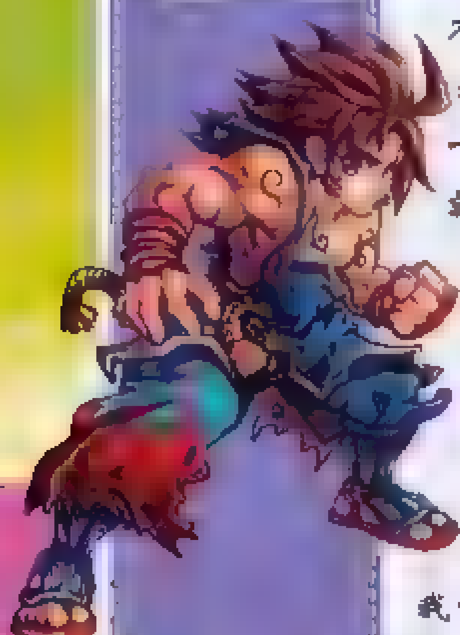
☆（续上期）说个最近关于脏话的测试结果（系统已自动将脏话换成文雅说法），对象是打过来的那些骚扰电话。实验结果表明，"74""CNM"之类的经典脏话攻击力远不如"泥马炸了"和"飞马"这些新兴的脏话。经典脏话骂完挂了之后对面就不再打来，但用新兴脏话会吸引对面疯狂打电话来寻仇（结果害我不得不打电话到10086求助233）。所以哪天各位收到垃圾电话实在不爽的话，可以试试用新兴脏话反击，不过后果自负哦

、《守望先锋》竞技模式定位赛成绩是5胜5负45级，然后定位之后就没怎么打过，目前还是45级左右浮动，然后看看其他跟我定位差不多的同事打着打着掉到40以下，更惨的是仙蓝同学一度冲上60级之后掉到40多，所以说打什么天梯，不如跳舞



★自从5月中旬爹妈因事回老家后我就开始通过饮食减肥。周一至周五每天基本都是吃蔬菜沙拉，配少量杂粮米饭，严格控制碳水化合物的摄入量。周末的时候会小小放纵一下出去吃些高热量垃圾食品。就这样坚持了差不多一个月，体重成功回到了90斤以内。不过想再度下去，不做运动显然不可能了。更悲剧的是，我爹妈就要回来了orz。我简直可以预感到400期的小编寄语上我哭诉体重重回3位数……这是何等大起大落的人生啊！





这期杂志制作期间利用年假去了一趟泰国旅游，行程不长不短，去了曼谷和清迈。曼谷除开佛教元素建筑其实和国内的大城市也差别不大，但清迈这个小城市真心是一个放松度假的好地方，干啥都便宜，租个摩托车想去哪就去哪，印象最深刻酒店附近一家人均35铢（约合6块5）的小饭店，出品和摆碟可以说是该价格十倍以上都不为过，要知道20年前国内的路边快餐也要这个价格，真是除了良心什么都找不到

回国之后，刚好赶上《守望先锋》第一赛季开赛，最后定位到了57级，在到60后不知为何就开启了连跪模式，现在掉到50左右徘徊，同行的还有一位在60和我一起俯冲50的朋友，希望能和他在赛季结束前爬回60，希望

本期个人签名
咦？《全境封锁》"地下世界"DLC不就是《暗黑破坏神III》的秘境吗？



●某品牌饮料出了款苹果苦瓜味的新品，因为好奇而购买了一瓶尝试。第一口下去相当清甜可口，心里还想："艾玛这玩意儿值了！"怎知喝了半瓶后开始有些崩溃了，苦瓜那透人心脾的特殊味道啊，爬上了舌尖的味蕾，久久不散……实在是相当神秘的味道，但真的、真的不适合我（血泪）

●《逆转6》的DLC章节"穿越时空的逆转"在7月20日前都是免费的，且内容相当厚道。光是成步堂、真宵、矢张与御剑同台出演就已经很开心啦！而且还有真相检察官牙琉的加入……系列粉可千万不要错过

●《真流行之神2》又唤起了我那些已经遗忘的恐怖心。比如说床底下有个可怕的人、背后有人无声无息地跟着之类的……都市传说一直是种特殊的存在，而这个系列一直致力于表现这份神秘的恐怖。相比上一作，这一作的表现确实不错，推荐推荐！



【铂】到400期其实还有一个月，但紧张忙碌的感觉却已经超越了历年的展会与合刊，毕竟百期要4年多才经历一次，几乎是游戏界一次迭代的时间。目前已经准备了几个较大的企划，希望读者朋友和我们一起把400期当成节日来过！

【金】儿子放假了，爷爷过来照顾他几天，被我妈评价得"什么事都不会做的老头儿"的爸爸却煮的一手好面，那味道把整条街的饭馆都甩出整条街。我30年来第一次问及这面的奥妙，父亲只说是一勺热制的熟油和分秒不差的火候……突然觉得这位体重二百的老人特别高大帅气！

【银】加班时某个过生日的同事给我送来一块蛋糕，蛋糕味道不错，但这不是重点，重点是小伙用力强调这是他妹子送来的。好吧好吧，我懂我懂，此时不晒更待何时？

【铜】隔壁邻居逗胖子，问他经典问题："老婆和老妈掉水里你救哪一个？"儿子一开始怎么都说两个全救，后来说先救妈妈，原因是"妈妈年纪大了，在水里会怕冷。"我正想夸儿子这个回答还不错时，他突然问邻居："不对啊！你是怎么认识我老婆的？"



乙太

虽然还是第一时间肝完了《机战OG 月之住民》，但毫无疑问这是近几年最令我失望的《机战》，4年等来的是用素材拼凑的奶粉作，实在是让人高兴不起来。但是看了看越来越低的首周销量，也只能感叹一下环境的不同，毕竟有没有续作也不好说了，还是且玩且珍惜吧

《月之住民》中文版的翻译质量受到了褒贬不一的评价，但是个人觉得除了角色的语气有些台湾腔外，整体的翻译质量还是能让人满意的，但是为了降低翻译难度而删除剧情回顾模式的做法，还是有一些说不过去

本期个人签名



作为强迫症还是把各条寄语前的符号加回来吧。对这个同心圆符号的喜爱源自《太阁立志传》，不知道有没有老玩家还记得"攻其空门"这个梗。

◎终于有时间好好整理一下电脑里的资料，清理浏览器收藏夹时发现很多老游戏的专题站都纷纷404了，不免感慨唏嘘，自己曾经也在网上写过一些攻略，但总觉得数字化时代的东西缺乏安全感，所以才固执地想做平面媒体的工作，还是实体书拿在手里有实在感

◎个人不是画面控，所以对PS4版《生化5》画面的提升效果并不太在意，但帧数稳定流畅对于佣兵模式而言还是很有必要的。PS3版的《生化5》也是自己拿到的第一个白金。

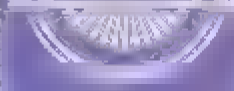
本期个人签名



◆《精灵宝可梦GO》一上架，我的微博首页就被这游戏刷屏了，看样子这次引起的社会现象比初代时还要狂热

◆当初第一次玩课金游戏，玩的是内测中的某国内厂商代理的韩国集换卡手游，各种欧洲魔幻怪物和英雄，加上恰到好处的课金设定，以及首充礼包、签到领钻一类的黏性设定，让我几乎玩得没日没夜，也理解了那些沉迷于此的人们。虽然耽误了休息但却乐在其中，充值近400元但也觉得换来的快乐很值，甚至一度为该如何结束这种沉迷状态而发愁。不过内测结束，到公测上线后，课金钻石大幅贬值、S卡和A卡出现几率大降，以及代理厂商加入的一堆不伦不类的中国神仙S卡，让我彻底死心地出了坑。但也随时告诫自己，这种高黏性的游戏并不适合游戏时间有限的自己

◆鉴于以上，我到《精灵宝可梦GO》上架的第二天依然忍着没开的坑，不过似乎也忍不了多久了……




本期个人签名
最近一个月引火特性发动，拔嗓子膀胱上留下个自轮印记…… 做油煎猪油还能被烫到。



果汁

现在除了玩《守望先锋》外（排位掉得欢），玩得最多的就是《牧场物语》新作了。本次的素质比前作进步了不少，少了一些让人心塞的要素，"三里屯"具备各国风格的设定也颇有趣，当然，最重要的还是无论男女都能攻略的小狐仙大人！实在太可爱了

七月新番陆续开播，读者们看到本辑内容时估计已经全部开播了，不知道各位准备追哪部番呢？我个人非常期待《少女与战车》制作组推出的《三圣星》，《TOZX》的素质似乎也不错，期待与《TOB》的联动内容

本期个人签名
悠闲牧场主。

味线



◆《卡里古拉》的好玩程度大大出乎本人意料，自从拿到游戏的当日就玩得停不下来！该作如此吸引我的原因大概是它的音乐和故事都带有浓浓的“《女神异闻录》系列”味道吧，挖掘内心的黑暗面、逃离充满理想的虚伪幻想乡，可以，这很哲学。除了不太套路的剧情外，本作在玩法上也算下足了功夫，能预测敌我对战情况再制定策略的系统颇让人有种开挂的快感，数量达500人以上的学生更是提供了大量的支线任务，不难想象单是一周目就足以让抖M刷子们兴奋到发抖

◆尽管不是LL厨，但《SunShine》还是看得很入迷，毕竟萌妹唱歌跳舞对阿宅很有杀伤力。讲道理，个人觉得Aqours的小姐姐们都不错，尤其是中二病属性的那位直戳本人萌点，因此不是很懂LL党之间的弹幕大战，这或许是因为我没有信仰？



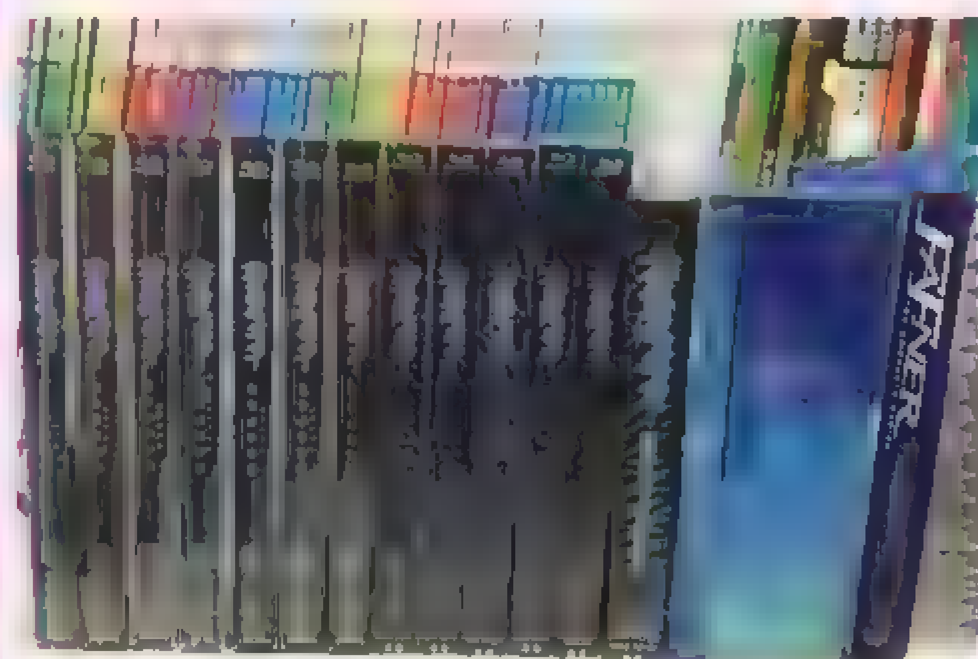
@虽然之前玩《COD》的时候也出现过头晕的症状，但只要坚持过一段时间后就完全没问题了，可是这次的《毁灭战士》真的是把我伤到了，最严重的时候差点没吐出来。尝试调过灵敏度、动态模糊也关了但依然没有好转，平时战斗都还凑合，但一到找收集的时候，上下左右一回头呕吐感立马就上来了，真是无解。之后又不信邪的开了《镜之边缘2》的坑，落地翻滚的时候感觉尤为强烈，但全部三星挑战完后感觉越来越好了，头不晕、胃不抽甚至还有种停不下来的感觉，看来这种时候还得要以毒攻毒才最有效！

@一想到年底要置办的各种硬件就肝儿颤，再加上《塞尔达传说 荒野之息》那无可挑剔的表现，总感觉一直到明年初都要保持在一种持续掉血的状态



《弹丸论破3 –The End of 希望之峰学园–》即将于7月开播，不过在看到其中《未来篇》的简介时，发现上面写道“……手臂被戴上了奇妙的手环，过了一定时间就会被投以安眠药……”这瞬间让我想到了刚刚发售的3DS/PSV游戏《极限脱出 刻之困境》，里面也是隔一定时间手环就会给你来一发安眠药＋失忆药。不知道这番阿是偶然还是……

最近火热的萌豚版山寨炉石手游《影之诗》（Shadowverse）在掌机王部门掀起热潮，整整4个文编同时在玩，这款游戏虽然各方面都还比不上正牌炉石完善，不过卡图直接留用当初的《神击巴哈姆特》，精美值爆表，妹子也很萌，声优也够大牌，宅向要素齐全。然而官方不知怎么抽了个风，前些日子竟然墙了大陆所有的IP，充了钱不给玩，连个公告也不放出就墙IP，是不是太霸道了点？



☆“七一”假期的最后一天正好是《热情传说X》第0话直播，ufo的作画把我炸得不要不要的，直播结束后一整个晚上我微博的群众们一直在持续爆炸都不见停。我觉得最不可思议的就是动画的质量一直保持着游戏过场的水准（褒义），而且慢镜头不多，感觉就像是ufo把这几年积攒下来的经验给一口气发挥出来了一样。动画的OP《风ノ唄》也loop得停不下来，不过让我在《风ノ唄》和《White Light》里选一个的话我还是会选后者，那句“I wanna be the White White Light”太深得我心

★最近沉迷于氪元素的新手游《Last Period》，画风比较可爱而且可以打发时间。《星光传说》最近剧情更新频率不是很高。《iDolish7》第二部主线已经更新完，活动因为不是排名制的所以也不用去肝

□时隔10年，收完了这个系列的BD

昴星团



★上次的寄语连续打了自己两次脸：《游戏王 最强卡片战斗》并没有一开始就送青眼卡组，只是通关后能获得“青眼亚白龙”而已；《逆转裁判》动画并没有完结，反而还要续二代的剧情，看来是年番的节奏，不过复苏的逆转去哪了编剧你倒是给我吐出来啊！

★最近被其他几位小编成功安利了“日本的《炉石传说》”《Shadowverse》（影之诗），根据自己初始卡包的结果成为了操（cāo）龙使，看来我无论是哪个卡牌游戏都逃不过用龙族卡组的命运啊……

★之前去看了《独立日 卷土重来》，感觉整部戏就是为了拍第三部而疯狂埋伏笔，剧情并没有跌宕起伏，实在是有点失望。众编观影之后的第一槽点非常一致：为什么外星人的母体总是喜欢亲自出击作死？（明明只要等多几分钟就能把地核吸收掉了）



◆之前还挺期待《独立日 卷土重来》的，看完之后除了“烂片”外再也想不到别的评价了，感觉就是为了拍而拍，剧情牵强、角色存在感薄弱、强行剧梗……唯一能赞就是CG，不过CG片段就精彩的地方也就是预告里那些，连期待能有点惊喜的心情也被抹杀了

◆手游大大果汁玩了《影之诗》之后安利了毛老师，毛老师玩了之后安利了我，现在昴星团也被拉下坑，就这样编辑部的《影之诗》小队就不知不觉壮大起来了，现在一有空余时间就两两决斗，真是不亦乐乎。不过好景不长，最近游戏的运营墙了国外的IP，而且还是活动最大的时候，虽然现在通过特殊手段能上，但始终还是不方便，希望这次的墙只是活动期间的限制流量手段

简子君



前阵子虽然在编辑视点还曾说过自己对《NBA 2K16》的诸多不满，不过等游戏真的开始免费了，还是非常主动自觉地下了一个回来。之前因为连不上服务器想买了实体游戏，却紧接着赶上会免，也算是难得的人品爆发了一次。原本用数字版也同样连不上服务器，后来找几个经常玩得朋友问了问，原来只要一直挂着游戏等着就可以同步服务器数据。嗯，连上线以后基本又被抹杀了不少时间。另外，比较有趣的是我的MC模式存档丢失，原本打了四个赛季的存档突然回到了新秀赛，但是角色能力完全继承，现在面对其他同级新秀简直有一种拳打幼儿园的错觉

有运气好的，自然也会有还的时候（虽然感觉这辈子还是还的时候居多），原本截了稿要休年假回家，结果因为南方水灾，回家的高铁停运，买机票一不小心又错买成低成本航班，诸事不顺之下希望能顺利到家就好

NEW GAME SCHEDULE

# 新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为
**2016.07.12-2017.03.07**

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级

E3 过后，游戏发售信息总体偏向稳定，并没有太多新作品公布。比较值得一提的是日式 RPG 大作《狂怒传说》已确定于 8 月 30 日推出中文版，中文版比日文版只晚了约半个月，因此大家不妨考虑购买中文版。

## PLAYSTATION4

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2016 年 7 月** | | | | | |
| 12 日 | 捉鬼敢死队 | Ghostbusters | Activision | 动作射击 | 美版 |
| 21 日 | 黑蔷薇的女武神 | クロバラノワルキューレ | Compile Heart | 角色扮演 | 日版 |
| 28 日 | 偶像大师 白金星光 | アイドルマスタープラチナスターズ | BNEI | 音乐 | 日文版 |
| 28 日 | 讨鬼传 2 | 讨鬼传 2 | Koei Tecmo | 动作 | 日版 |
| **2016 年 8 月** | | | | | |
| 3 日 | 真・三国无双 英杰传 | 真・三國無双 英傑伝 | Koei Tecmo | 策略角色扮演 | 日版 |
| 9 日 | 无人天空 | No Man's Sky | SIE | 动作冒险 | 美版 |
| 18 日 | 狂怒传说 | テイルズ オブ ベルセリア | BNEI | 角色扮演 | 日版 |
| 23 日 | 杀出重围 人类分裂 | Deus Ex: Mankind Divided | Square Enix | 动作冒险 | 美版 |
| 23 日 | 格斗之王 XIV | The King of Fighters XIV | SNK | 格斗 | 中文版 |
| 23 日 | 麦登 NFL 17 | Madden NFL 17 | EA | 体育 | 美版 |
| 25 日 | 战国 BASARA 真田幸村传 | 戦国 BASARA 真田幸村伝 | Capcom | 动作 | 日版 |
| 25 日 | 初音未来 歌姬计划 X HD | 初音ミク -Project DIVA- X HD | SEGA | 音乐 | 中文版 |
| 26 日 | 出赛准备 | Assetto Corsa | 505 Games | 竞速 | 美版 |
| 30 日 | 狂怒传说 | Tales of Berseria | BNEI | 角色扮演 | 中文版 |
| **2016 年 9 月** | | | | | |
| 8 日 | 东京异境 eX+ | 東京ザナドゥ eX+ | Falcom | 角色扮演 | 日版 |
| 13 日 | 生化奇兵 合集 | BioShock: The Collection | 2K Games | 主视角射击 | 美版 |
| 13 日 | 职业进化足球 2017 | Pro Evolution Soccer 2017 | Konami | 体育 | 美版 |
| 15 日 | 女神异闻录 5 | ペルソナ 5 | Atlus | 角色扮演 | 日版 |
| 20 日 | NBA 2K17 | NBA 2K17 | 2K Games | 体育 | 中文版 |
| 21 日 | 传颂之物 两位白皇 | うたわれるもの 二人の白皇 | Aquaplus | 策略角色扮演 | 日版 |
| 21 日 | 剑风传奇无双 | ベルセルク無双 | Koei Tecmo | 动作 | 日版 |
| 27 日 | FIFA 17 | FIFA 17 | EA | 体育 | 美版 |
| 29 日 | 菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士 | フィリスのアトリエ ～不思議な旅の錬金術士～ | Koei Tecmo | 角色扮演 | 日版 |
| 30 日 | 最终幻想 15 | Final Fantasy XV | Square Enix | 角色扮演 | 中文版 |
| **2016 年 10 月** | | | | | |
| 6 日 | 苍翼默示录 神明之梦 | BlazBlue: Central Fiction | Arc System Works | 格斗 | 日版 |
| 7 日 | 黑手党 III | Mafia III | 2K Games | 动作冒险 | 中文版 |
| 11 日 | WWE 2K17 | WWE 2K17 | 2K Games | 体育 | 美版 |
| 21 日 | BF1 | Battlefield 1 | EA | 主视角射击 | 中文版 |
| 25 日 | 最后的守护者 | 人食いの大鷲トリコ | SIE | 动作冒险 | 日版 |
| 25 日 | 舞力全开 2017 | Just Dance 2017 | Ubisoft | 音乐 | 美版 |
| 25 日 | 龙珠 超宇宙 2 | DRAGONBALL XENOVERSE 2 | BNEI | 动作 | 日版 |
| 27 日 | 刀剑神域 虚空幻界 | ソードアート・オンライン -ホロウ・リアリゼーション- | BNEI | 角色扮演 | 日版 |
| 27 日 | 最终幻想 世界 | ワールド オブ ファイナルファンタジー | Square Enix | 角色扮演 | 日版 |
| 28 日 | 泰坦天降 2 | Titanfall 2 | EA | 主视角射击 | 美版 |
| 28 日 | 上古卷轴 V 天际 特别版 | The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition | Bethesda | 角色扮演 | 美版 |
| **2016 年 11 月** | | | | | |
| 4 日 | COD 无尽战争 | Call of Duty: Infinite Warfare | Activision | 主视角射击 | 中文版 |
| 10 日 | Fate/ 新世界 | Fate / EXTELLA | Marvelous | 动作 | 日版 |
| 11 日 | 冤罪杀机 2 | Dishonored 2 | Bethesda | 动作冒险 | 美版 |
| 15 日 | GT 赛车 竞速 | Gran Turismo Sport | SIE | 竞速 | 日版 |
| 15 日 | 看门狗 2 | Watch Dogs 2 | Ubisoft | 动作冒险 | 中文版 |
| **2017 年 1 月** | | | | | |
| 24 日 | 生化危机 7 | Resident Evil 7: Biohazard | Capcom | 动作冒险 | 美版 |
| **2017 年 2 月** | | | | | |
| 14 日 | 荣耀战魂 | For Honor | Ubisoft | 动作 | 美版 |
| 14 日 | 狙击精英 4 | Sniper Elite 4 | Rebellion | 主视角射击 | 美版 |
| 28 日 | 地平线 期待黎明 | Horizon Zero Dawn | SIE | 动作射击 | 中文版 |
| **2017 年 3 月** | | | | | |
| 7 日 | 幽灵行动 荒野 | Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands | Ubisoft | 动作射击 | 中文版 |

## PLAYSTATION3

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2016 年 7 月** | | | | | |
| 28 日 | 讨鬼传 2 | 讨鬼传 2 | Koei Tecmo | 动作 | 日版 |
| **2016 年 8 月** | | | | | |
| 3 日 | 真・三国无双 英杰传 | 真・三國無双 英傑伝 | Koei Tecmo | 策略角色扮演 | 日版 |
| 18 日 | 狂怒传说 | テイルズ オブ ベルセリア | BNEI | 角色扮演 | 日版 |
| 23 日 | 麦登 NFL 17 | Madden NFL 17 | EA | 体育 | 美版 |
| 25 日 | 战国 BASARA 真田幸村传 | 戦国 BASARA 真田幸村伝 | Capcom | 动作 | 日版 |
| **2016 年 9 月** | | | | | |
| 15 日 | 女神异闻录 5 | ペルソナ 5 | Atlus | 角色扮演 | 日版 |
| 20 日 | NBA 2K17 | NBA 2K17 | 2K Games | 体育 | 中文版 |
| 21 日 | 剑风传奇无双 | ベルセルク無双 | Koei Tecmo | 动作 | 日版 |
| 21 日 | 传颂之物 两位白皇 | うたわれるもの 二人の白皇 | Aquaplus | 策略角色扮演 | 日版 |
| 27 日 | FIFA 17 | FIFA 17 | EA | 体育 | 美版 |
| **2016 年 10 月** | | | | | |
| 6 日 | 苍翼默示录 神明之梦 | BlazBlue: Central Fiction | Arc System Works | 格斗 | 日版 |
| 11 日 | WWE 2K17 | WWE 2K17 | 2K Games | 体育 | 美版 |
| 25 日 | 舞力全开 2017 | Just Dance 2017 | Ubisoft | 音乐 | 美版 |

## Nintendo 3DS

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2016 年 7 月** | | | | | |
| 16 日 | 妖怪手表 3 寿司 天妇罗 | 妖怪ウォッチ 3 スシ テンプラ | Level 5 | 角色扮演 | 日版 |
| 28 日 | 智龙迷城 × 神之章 / 龙之章 | パズドラ X 神の章・龍の章 | GungHo | 角色扮演 | 日版 |
| **2016 年 8 月** | | | | | |
| 4 日 | 世界树迷宫 V 悠久神话的尽头 | 世界樹の迷宮 V 長き神話の果て | Atlus | 角色扮演 | 日版 |
| 4 日 | 龙珠 合体 | ドラゴンボールフュージョンズ | BNEI | 角色扮演 | 日版 |
| 25 日 | 银河战士 Prime 联邦战士 | Metroid Prime: Federation Force | Nintendo | 动作 | 日版 |
| 25 日 | 蓝色雷霆闪电枪 爪 | 蒼き雷霆 ガンヴォルト 爪 | INTI CREATES | 动作 | 日版 |
| **2016 年 9 月** | | | | | |
| 15 日 | 忍 战斗中 究极忍者与战斗玩家的顶上决战 | 忍 战斗中 究极の忍とバトルプレイヤー顶上决战! | BNEI | 动作 | 日版 |
| 21 日 | 海贼王 大海贼斗技场 | ワンピース 大海賊闘技場 | BNEI | 格斗 | 日版 |
| 27 日 | 索尼克 音爆 烈火 & 寒冰 | Sonic Boom: Fire & Ice | SEGA | 动作 | 美版 |
| **2016 年 10 月** | | | | | |
| 8 日 | 怪物猎人物语 | モンスターハンター ストーリーズ | Capcom | 角色扮演 | 日版 |
| **2016 年 11 月** | | | | | |
| 18 日 | 精灵宝可梦 太阳 / 月亮 | ポケットモンスター サン / ムーン | Nintendo | 角色扮演 | 中文版 |

## XBOXONE

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类型 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2016年7月** | | | | | |
| 12日 | 捉鬼敢死队 | Ghostbusters | Activision | 动作射击 | 美版 |
| **2016年8月** | | | | | |
| 23日 | 杀出重围 人类分裂 | Deus Ex Mankind Divided | Square Enix | 动作冒险 | 美版 |
| 23日 | 麦登 NFL 17 | Madden NFL 17 | EA | 体育 | 美版 |
| 26日 | 出赛准备 | Assetto Corsa | 505 Games | 竞速 | 美版 |
| **2016年9月** | | | | | |
| 13日 | 再生核心 | ReCore | Microsoft | 动作射击 | 中文版 |
| 13日 | 生化奇兵 合集 | BioShock The Collection | 2K Games | 主视角射击 | 美版 |
| 13日 | 职业进化足球 2017 | Pro Evolution Soccer 2017 | Konami | 体育 | 美版 |
| 20日 | NBA 2K17 | NBA 2K17 | 2K Games | 体育 | 中文版 |
| 25日 | 龙珠 超宇宙 2 | DRAGONBALL XENOVERSE 2 | BNEI | 动作 | 日版 |
| 27日 | 极限竞速 地平线 3 | Forza Horizon 3 | Microsoft | 竞速 | 中文版 |
| 27日 | FIFA 17 | FIFA 17 | EA | 体育 | 美版 |
| 30日 | 最终幻想 15 | Final Fantasy X V | Square Enix | 角色扮演 | 中文版 |
| **2016年10月** | | | | | |
| 7日 | 黑手党 III | Mafia III | 2K Games | 动作冒险 | 中文版 |
| 11日 | 战争机器 4 | Gears of War 4 | Microsoft | 动作射击 | 中文版 |
| 11日 | WWE 2K17 | WWE 2K17 | 2K Games | 体育 | 美版 |
| 21日 | [illegible] | Battlefield 1 | EA | 主视角射击 | 中文版 |
| 25日 | 舞力全开 2017 | Just Dance 2017 | Ubisoft | 音乐 | 美版 |
| 28日 | 泰坦天降 2 | Titanfall 2 | EA | 主视角射击 | 美版 |
| 28日 | 上古卷轴V 天际 特别版 | The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition | Bethesda | 角色扮演 | 美版 |
| **2016年11月** | | | | | |
| 4日 | COD 无尽战争 | Call of Duty: Infinite Warfare | Activision | 主视角射击 | 中文版 |
| 11日 | 耻辱杀机 2 | Dishonored 2 | Bethesda | [illegible] | 美版 |
| 15日 | 看门狗 2 | Watch Dogs 2 | Ubisoft | 动作冒险 | 中文版 |
| **2017年1月** | | | | | |
| 24日 | 生化危机 7 | Resident Evil 7 Biohazard | Capcom | 动作冒险 | 美版 |
| **2017年2月** | | | | | |
| 14日 | 荣耀战魂 | For Honor | Ubisoft | 动作 | 美版 |
| 14日 | 狙击精英 4 | Sniper Elite 4 | Rebellion | 主视角射击 | 美版 |
| **2017年3月** | | | | | |
| 7日 | 幽灵行动 荒野 | Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands | Ubisoft | 动作射击 | 中文版 |

## WiiU

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类型 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2016年10月** | | | | | |
| 25日 | 舞力全开 2017 | Just Dance 2017 | Ubisoft | 音乐 | 美版 |

## PLAYSTATION VITA

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类型 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2016年7月** | | | | | |
| 14日 | 顶点之人 | UPPERS | Marvelous | 动作冒险 | 日版 |
| 14日 | 英雄传说 空之轨迹 3rd 进化版 | 英雄传説 空の軌跡 The 3rd Evolution | 角川 Games | 角色扮演 | 日版 |
| 21日 | 伊苏Ⅷ 达娜的安魂曲 | イース VIII -ラクリモサ・オブ・ダーナ- | Falcom | 动作角色扮演 | 日版 |
| 28日 | 世界最长的5分钟 | 世界一長い5分間 | 日本一 | 角色扮演 | 日版 |
| 28日 | 讨鬼传 2 | 討鬼伝 2 | Koei Tecmo | 动作 | 日版 |
| **2016年8月** | | | | | |
| 3日 | 真・三国无双 英杰传 | 真・三國無双 英傑伝 | Koei Tecmo | 策略角色扮演 | 日版 |
| 4日 | 限界凸旗 七海盗 | 限界凸旗 セブンパイレーツ | Compile Heart | 角色扮演 | 日版 |
| 25日 | 战国少女 传奇之战 | 戦国乙女 ～LEGEND BATTLE～ | Planet G | 动作 | 日版 |
| **2016年9月** | | | | | |
| 21日 | 传颂之物 两位白皇 | うたわれるもの 二人の白皇 | Aquaplus | 策略角色扮演 | 日版 |
| 21日 | 剑风传奇无双 | ベルセルク無双 | Koei Tecmo | 动作 | 日版 |
| 29日 | 菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士 | フィリスのアトリエ ～不思議な旅の錬金術士～ | Koei Tecmo | 角色扮演 | 日版 |
| **2016年10月** | | | | | |
| 13日 | 神狱塔 Mary Skelter | 神獄塔 メアリスケルター | Compile Heart | 角色扮演 | 日版 |
| 13日 | 恶魔凝视 II | デモンゲイズ II | 角川 Games | 角色扮演 | 日版 |
| 27日 | 刀剑神域 虚空幻界 | ソードアート・オンライン -ホロウ・リアリゼーション- | BNEI | 角色扮演 | 日版 |
| 27日 | 最终幻想 世界 | ワールド オブ ファイナルファンタジー | Square Enix | 角色扮演 | 日版 |
| **2016年11月** | | | | | |
| 10日 | Fate/新世界 | Fate/EXTELLA | Marvelous | 动作 | 日版 |

## XBOX360

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类型 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2016年8月** | | | | | |
| 23日 | 麦登 NFL 17 | Madden NFL 17 | EA | 体育 | 美版 |
| **2016年9月** | | | | | |
| 20日 | NBA 2K17 | NBA 2K17 | 2K Games | 体育 | 中文版 |
| 27日 | FIFA 17 | FIFA 17 | EA | 体育 | 美版 |
| **2016年10月** | | | | | |
| 11日 | WWE 2K17 | WWE 2K17 | 2K Games | 体育 | 美版 |
| 25日 | 舞力全开 2017 | Just Dance 2017 | Ubisoft | 音乐 | 美版 |

### 07.12 捉鬼敢死队

多机种 ■Activision
动作射击 ■对应机种为：PS4/Xone
推荐度 B



“《捉鬼敢死队》系列”游戏在沉寂多年之后，将趁着《捉鬼敢死队3》电影的热潮再次归来。由动视发行的本作将再次带玩家们回到充满鬼怪的世界。本作是一款俯视角动作射击类游戏，玩家将会扮演捉鬼敢死队的队员，在完成任务提升自身能力和装备的同时，打败各具特色的鬼怪敌人。本作将提供四名角色供玩家们选择，每名角色都有其自己独特的能力以及游玩风格。本作不仅支持网络合作游玩，更支持最多四人的本地合作游玩，在与小伙伴们一起去看《捉鬼敢死队3》电影的同时，不妨也来试试这款游戏吧。

### 07.14 顶点之人

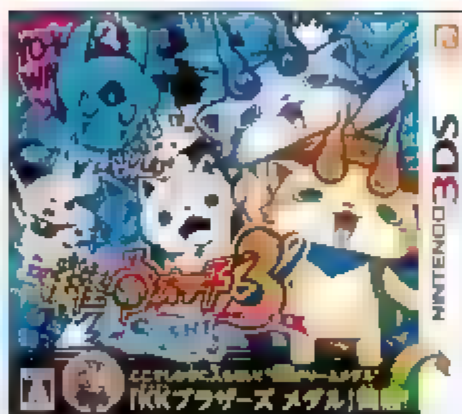
PSV ■Marvelous
动作 ■无对应周边
推荐度 B



本作是由“《闪乱神乐》系列”制作人高木谦一郎与“《喧哗番长》系列”的开发商Bullet制作的全新动作游戏，本作融合了《喧哗番长》的硬派和《闪乱神乐》的绅士要素，故事的舞台设定在一个崇尚干架为娱乐的岛屿上，男孩子们为了自己的欲望而挥舞拳头的故事。游戏的战斗系统追求夸张和爽快，除了拳头之外还可以用尽一切场景要素，比如砸车、投篮、拆地板等招式打倒你的对手，而且可以选择两名角色组队干架。此外，战斗中还可以顺便对视战的妹子们做一些奇怪的事情以获得能力加成。

### 07.16 妖怪手表3 寿司/天妇罗

3DS ■Level-5
角色扮演 ■无对应周边
推荐度 A



这次的冒险舞台转到了美国，自然会追加各种美国的妖怪，使得妖怪种类数猛增至600种以上，而且经由日美文化相结合而诞生出来的妖怪也极富个性，相信能在冒险中带给玩家一股新的活力。另外本作的战斗方式也和以往不同，改为移位战斗，还有类似柏青哥的随机战斗要素，让战斗更加多彩多样，即使是老玩家也会感到新鲜。除此之外这次还首次启用了双主角的模式，前往美国的天野景太和留在日本的末空稻穗各自分成两条主线，两边主线的剧情是否会有联系？发展实在是令人期待。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

# 游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

### 3DS



### PS4



### PS3



### PSV



### Xbox One



### X360



### Wii U



《黄金眼月旦评》六月号、《买买买》第二十期等原创视频热播中！
还有《最上游》等众多栏目持续更新中！

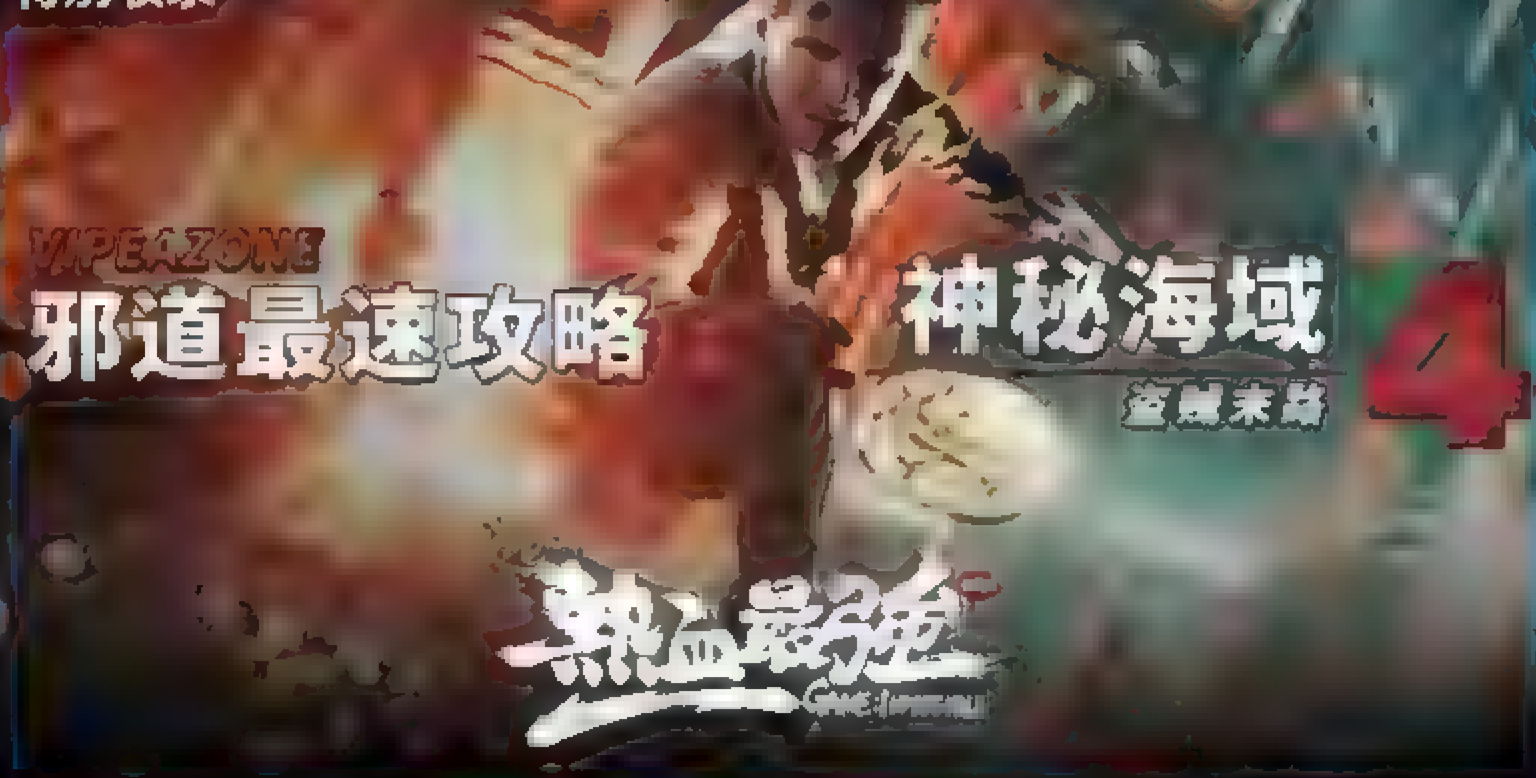
更多网络节目请登录


土豆视频


B站


搜狐视频

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入"游戏机实用技术"，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。













—— 特别说明 ——

Gamenale DVD全面升级

16:9

热血最强

神秘海域4 盗贼末路
邪道最速攻略

特别收录

买买买20期
萨赫勒猎人
屹立于大地

游戏月旦评
2016年6月份
游戏评测

2016年新游月谈
7月番

新作影像集锦

光环战争2 | 仁王
生化奇兵 合集 | 尼尔 人造人
COD 黑色行动Ⅲ Descent DLC
宿命 铁之崛起 DLC
剑风传奇 无双
Fate/新世界
罗宾逊 旅程
《街头霸王Ⅴ》角色DLC—拳王拜森
死亡诡计
精灵宝可梦 太阳/月亮

电影前线

机械师2 复活 | 但丁密码
萨利机长 | 逗鸟外传

ENDING SONG

《热情传说 X》主题曲《风之歌》

## 信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下



1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

## 机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

| | |
|---|---|
| 3DS | Nintendo公司出品 |
| FC | Family Computer，Nintendo公司出品 |
| GBA | Gameboy Advance，Nintendo公司出品 |
| NDS | Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品 |
| PS | PlayStation，Sony公司出品 |
| PS2 | PlayStation 2，Sony公司出品 |
| PS3 | PlayStation 3，Sony公司出品 |
| PS4 | PlayStation 4，Sony公司出品 |
| PSP | PlayStation Portable，Sony公司出品 |
| PSV | PlayStation Vita，Sony公司出品 |
| SFC | Super Family Computer，Nintendo公司出品 |
| Wii | Nintendo公司出品 |
| Wii U | Nintendo公司出品 |
| Xbox | Microsoft公司出品 |
| X360 | Xbox 360，Microsoft公司出品 |
| XOne | Xbox One，Microsoft公司出品 |

收藏者 ____________________　　收藏日期 ____________________

# 游戏机实用技术
## 总第400期 即将登场

400期 珍藏特辑 锐意策划中！详情将于下期（总第399期）公开！

我的游戏青春 有奖征文活动启动！
征集与UCG和主机游戏相关的有爱内容
图文均可 题材不限
敬请关注UCG官方微博微信

UCG+VGTIME Chinajoy 2016联合出展决定！
地点：上海新国际博览中心 E7-73展台











豪华赠品第二弹！
光明主题
夏日清凉扇

定价 38元

# 掌机王PLUS

全彩大16开208页+DVD光盘

-掌机游戏图鉴-

收录4～6月掌机游戏图鉴资料

-专题企划-

游戏世界的奇特风景线 以作品视点谈三十年Galgame史
薪尽火传，灵魂犹在——盘点游戏史中的精神续作

-攻略透解-

逆转裁判6【3DS】 | DQ怪兽统领者3【3DS】 | 星之卡比 机械行星【3DS】
奥丁领域 里普特拉西尔（中文版）【PSV】 | DQ英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结【PSV】
DQ创世小玩家 阿雷夫加尔德复兴记（中文版）【PSV】

已上市，火热销售中！



淘宝店购买




定价 38元

# 次世代专辑

208页+DVD光盘

-典藏级攻略大集合-

黑暗之魂Ⅲ | 守望先锋 | 镜之边缘 催化剂
召唤之夜6 消逝的境界
量子破碎 | 星际火狐 零 | 口袋铁拳

-DLC补完计划-

巫师3 血与酒 | 辐射4 远港惊魂

已上市，火热销售中！



微店购买



淘宝店购买

VOL.20 ■《精灵宝可梦 GO》上手体验

# TOUCH 指间方圆 .UCG



TOUCH·UCG

# CONTENTS

VOL. 20

指间方圆

## COVER STAFF

封面用图：触碰我的块魂
设计：anubis



**每期一荐**

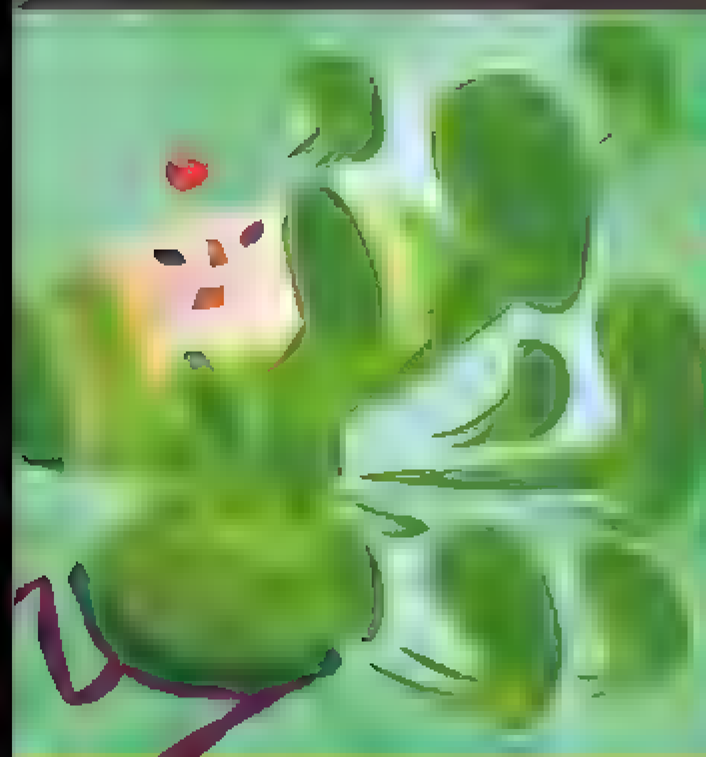
**Viridi 电子盆栽**

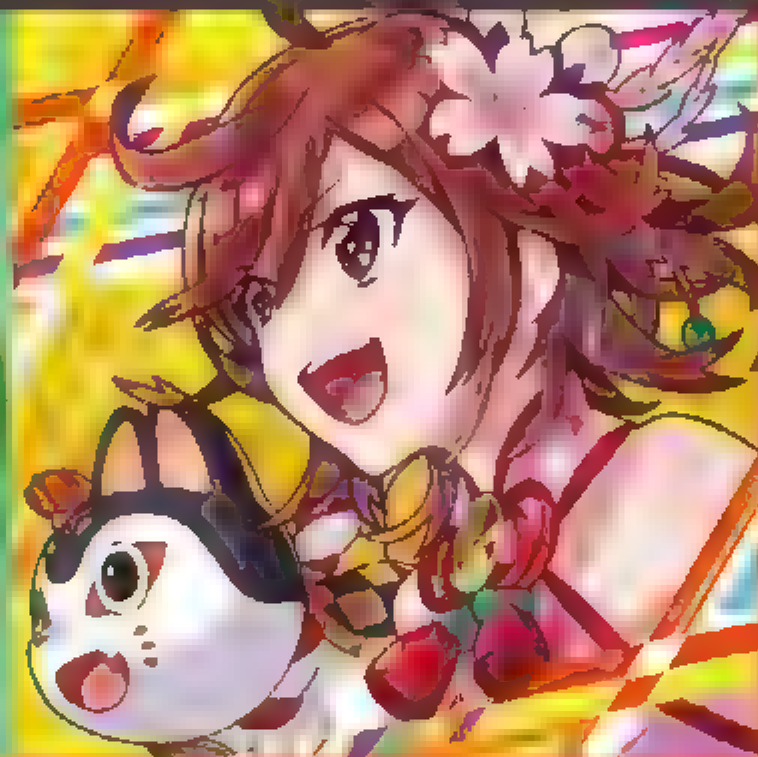
静观植物的成长，让多肉植物平复你浮躁的心















EDITOR'S CHOICE
# 本期编辑精选



## 精灵宝可梦 GO
### Pokémon GO

脱胎于《Ingress》玩法的"《精灵宝可梦》系列"新作，游戏目前已经于少部分地区提前上线，在网络条件允许的情况下，各项基本功能都均已完善，包括精灵的捕捉与培育，寻找"精灵中心"以及道馆争夺战等，玩家们就如同真正的训练师一般，将亲自踏上真实的探索与冒险之旅。



## 影之诗
### Shadowverse

Cygames 最新推出的集换式卡牌对战游戏，世界观与自家旗下的《巴哈姆特之怒》一脉相承，而玩法上则明显借鉴了《炉石传说》，画面自然是浓厚的日系风格。游戏初上线时便已收录三个大类多达 400 种以上的卡牌，对于平衡性的处理也可圈可点，独有的进化系统则让对战变得更加激烈。官方也立志要将本作打造为全球性的卡牌竞技游戏。



## 节奏地牢 携带版
### Crypt of the NecroDancer Pocket Edition

去年在 Steam 上推出并大受好评的《节奏地牢》近期推出 iOS 版，游戏非常巧妙地把音乐游戏的元素和 Roguelike 相结合，随着节拍探索无尽地牢的感觉相当独特，推出 iOS 版后则更加方便各位勇士们随时"摇头晃脑"地到迷宫中溜个圈。游戏中不仅内置了诸多出色的背景乐，还允许玩家导入自己的音乐，听歌游戏两不误。



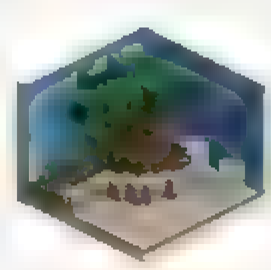
## 她的故事
### Her Story

曾在 TGA 上获得多个奖项的《她的故事》，在 iOS 版推出一年后，终于登陆 Android 平台。这款由前《寂静岭》制作人 Sam Barlow 领衔开发，并以真人拍摄画面进行呈现的解谜游戏，从各个方面来看都独树一帜。游戏中所有的画面，几乎都是一名女子接受警方询问时的录像，而我们却要从她的一举一动、一言一行中，推理出"她的故事"的真相。



## 限界凸骑 NAKED
### 限界凸騎 モンスターモンピース NAKED

被玩家们誉为"地雷社"的 Compile Heart 终于把《限界》这个没节操的系列带上了移动平台，新作名为《限界凸骑 NAKED》，故事线则接在 PSV 版《限界凸骑》之后，许多前作中的角色也将登场。本作采用的是原创的卡牌对战玩法，召唤后还会出现魔物娘的 3D 建模演出。至于有没有服务于触摸屏的无节操小游戏，还是请各位亲自去体验一下吧。



## 正是如此
### There You Go

Android 平台独占的一款空间解谜游戏，四四方方的简约风格颇为养眼。游戏的每个关卡都设定在一个斜 45 度角的房间中，没有任何的文字，亦没有任何的提示，玩家必须完全依靠自己从细微之处发掘线索，从而解开谜题并前往在一个房间。最为独特的是，或许房间各处都散落着解谜的关键，但如何将它们正确地组合，才是最大的难点。




## 月球 6180
### 6180 the moon

本作曾经在 Xbox One 和 Wii U 两大平台上推出，通过简约的画面和简单的操作，讲述了一个颇具梦幻感的故事——当太阳消失后，失去了光明之源的月亮决定踏上寻找太阳的旅程。游戏画面的上下是互相连通的，正如无尽的星空，月亮可以不受限制的自由移动，并通过障碍物间的反弹在各处游走，惟一需要留意的，便是无处不在的尖刺。



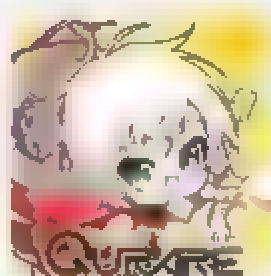
## 潜入恶梦
### シノビナイトメア

以"动画 RPG"为理念开发的原创 RPG，讲述了忍者少女们借由古代武士之力与妖魔们对抗的故事。就移动平台而言，游戏的画面表现非常出众，不仅是全 3D 建模，场景、角色和服装等都充满了华美而绚烂的和风，实属难得，另外本作的主题曲可是由久石让创作的哦。



## 触碰我的块魂 浪漫度假
### タップマイ塊魂 - ロマンチック暇つぶし

BNEI 把《块魂》和《点杀巨人（Tap Titans）》结合后，鼓捣出了这款系列最新作。若抛开概念设定，本作的玩法和传统作品相去甚远，我们只要不停地点击屏幕就可以让块魂吸附周围的一切物品并逐渐变大，附着的东西也会由文具这类小物，直至飞机汽车等庞然大物。"滚雪球"中获得的金钱奖励，则可以用于不断提升等级，让吸附的能力无限成长下去！




## 魔法图书馆 qurare
### 魔法図書館キュラレ

DMM 推出的又一款"娘化"游戏，这次的对象是——魔导书。玩家所扮演的司书正是为了回收这些拥有实体和独立人格的书籍，而展开战斗。游戏采用的依然是熟悉的卡牌收集类玩法，可以通过搭配攻击、防御和回复这三个大类，构筑自己的卡组并挑战强大的敌人。游戏支持四人联机，声优阵容更是豪华到令人侧目。

# 资讯NEWS

## 《真·三国无双 斩》开发进度已达70%

去年6月份时，华人游戏开发商乐升科技与KOEI TECMO达成合作，负责开发“《真·三国无双》系列”的移动平台最新作。这款最终定名为《真·三国无双 斩》的游戏以《真·三国无双7》为蓝本，并由系列制作人铃木亮浩负责兼修以确保品质。

从近期公布的实机试玩影像中可以看出，游戏延续了原作爽快的动作体验，角色们的经典招式也尽可能还原，画面表现、同屏人数等在移动端则处于上乘水准，另外官方表示将会采用与家用机系列相同的无缝大地图系统，玩家无需频繁的读盘或场景切换即可到达地图的任意角落，战斗中随意切换三名角色的特色亦有保留，看上去颇有诚意。而针对手机游戏的操作特点，《真·三国无双 斩》简化了部分按键操作，视角也改为了斜方向的俯视角。







## 《.hack》系列新作“回归”

BNEI此前推出了一款名为《New World》的RPG新作，无论是贞本义行的人设还是世界观设定，都与“《.hack》系列”一脉相承，虽然官方没有直接承认，但玩过的人都已心知肚明。而游戏于近期进行了2.0的大版本更新，除了加入新卡片、防御系统以及队伍编成等新内容外，终于还是忍不住挂上了《.hack》的名号，正式更名为《.hack//New World》，并加入了《.hack//G.U.》中三名角色的SR卡片，相信之后与系列其他作品的合作联动也会越来越多。

许久没有正统作品的《.hack》以这样的形式“回归”多少有点尴尬，更像是官方在榨取这个品牌的最后一点剩余价值。且不提是否能再见到家用机平台的新作，甚至连简单的老作品高清移植都不给，感觉实在有点可惜。








## 重温原作剧情，《刀剑神域 记忆规整》公布



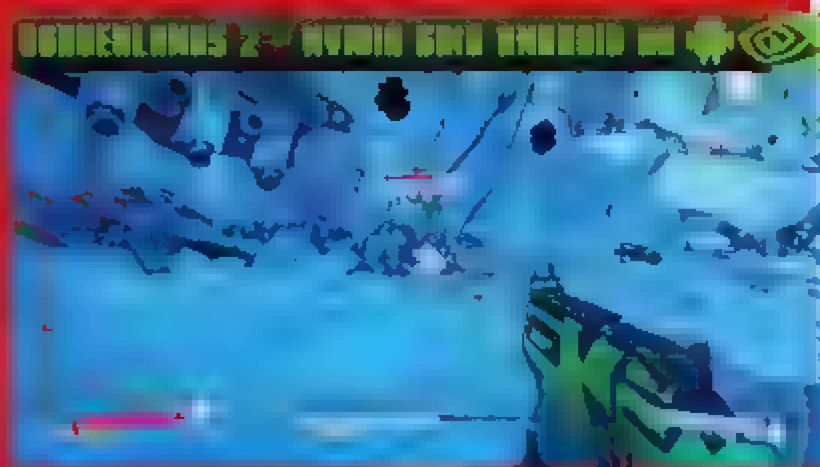
BNEI于近日公布了《刀剑神域》的移动平台新作《刀剑神域 记忆重组》（Sword Art Online Memory Defrag）。游戏将以回忆的形式带领玩家重温原作小说及动画中的剧情，以全新的形式再次回味桐人与伙伴们在虚拟世界中的冒险经历。新作采用2D横版的表现形式，根据原有的设定提供双剑、长枪、弓和魔法等不同角色所独有的战斗方式，还可以与好友们组队，分工协作挑战迷宫中的强大敌人。

游戏的官方网站上已经开启预约登录，特典奖励会随着预约人数的上涨而不断追加，正式版预定会在2016年年内上线。

# “《边境之地》系列”即将登陆 NVIDIA Shield

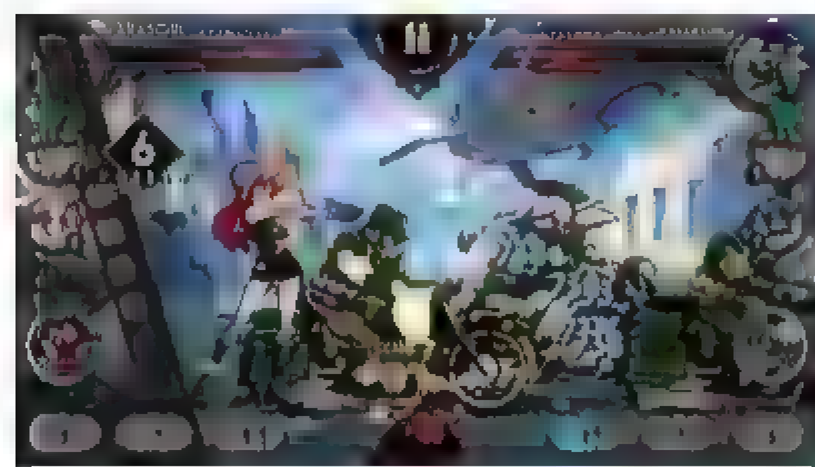
Nvidia基于Android系统推出的NVIDIA Shield平台即将迎来一个颇具分量的游戏系列——《边境之地》。他们已经与游戏开发商2K Games达成合作，将会把系列最新的两部作品《边境之地2》及《边境之地 前传》进行移植，预计不久后便会上线。

按照以往的惯例，虽然游戏本质上就是Android版，但会针对NVIDIA自家的芯片进行专门优化以保证游戏能更好地运行，因此普通的Android设备是无法兼容的，也有可能会由NVIDIA Shield独占一段时间后再推出通用版。



# 《骷髅女孩》移动平台新作公开

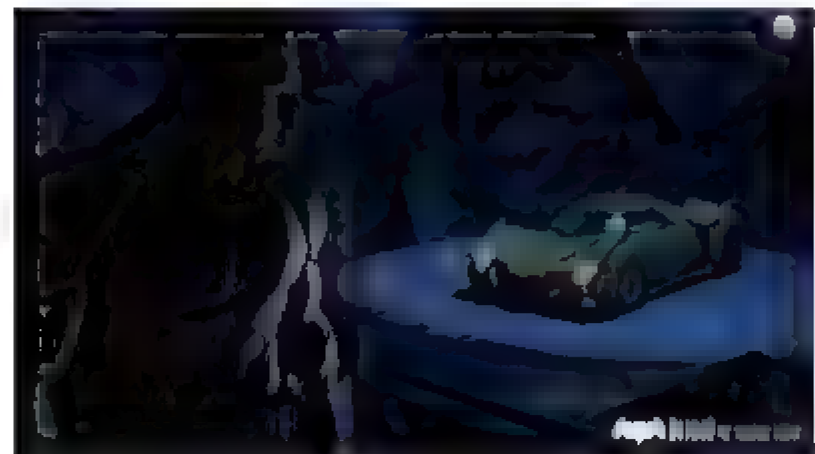
由Reverge Labs开发的的2D格斗游戏《骷髅女孩（Reverge Labs）》曾先后登录PC及多个家用机平台，极具特色的漫画式风格和爽快的连招系统得到了不少玩家的青睐。而本作将于今年年内推出移动平台新作，这会是一款全新作品而非简单移植，从故事时间轴来看是原作的前传。在尽可能保留原本格斗玩法的基础上加入了更多RPG的成长元素，包含组队、卡牌等更多的玩法，弥补触屏操作所带来的局限性。不过值得注意的是，新作是由原开发商授权Lab Zero这个新团队负责制作，究竟能否把握到原作的精髓就让我们拭目以待吧。





# 《蝙蝠侠 The Telltale Series》最新情报

早在去年年底，擅长讲故事的Telltale便宣布将会打造一款《蝙蝠侠》题材的新作，不过之后却鲜有情报公布。近期Telltale终于公开了一些游戏实机截图，风格上依然是类似于《行尸走肉》游戏版那样介于真实和卡通渲染之间的风格。游戏暂时定名为《蝙蝠侠 The Telltale Series》，预定将会分为5个章节依次推出，第一章最快于夏季发售。这种贩卖形式已经是Telltale的老传统了，而根据以往的策略来看，不出意外本作也会推出移动平台版本。







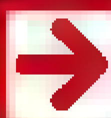
# “不务正业”的二哥又有新作了！

自从离开Capcom后，稻船敬二便四处玩票，参与了多部游戏作品的开发，时而与其他厂商合作，时而众筹鼓捣独立作品，实在给人一种“不务正业”的感觉，当然这些作品有褒亦有贬，比如跳票多时的《神威9号》在玩家中的口碑便有些不尽如人意。不过“二哥”自己倒是一刻也没闲着，近期又高调宣布与手游厂商JWord合作开发一款新的移动端游戏——《爆走 豪装卡车★Prices（黄金爆走デコトラ★プリンセス）》。这是一款将“卡车灵魂”少女化后，通过召唤她们并打造“豪装卡车”的作品，听上去和现在遍地都是的转蛋抽卡游戏没有太大区别，公布的声优也尽是些生疏面孔，但愿稻船别又一次砸了自己的招牌。不过他本人倒是信誓旦旦地为新作战台，表示作为游戏的企划和监制，会尽自己最大的努力将豪装卡车这个不太热门的题材变得更有吸引力。



资讯

NEWS



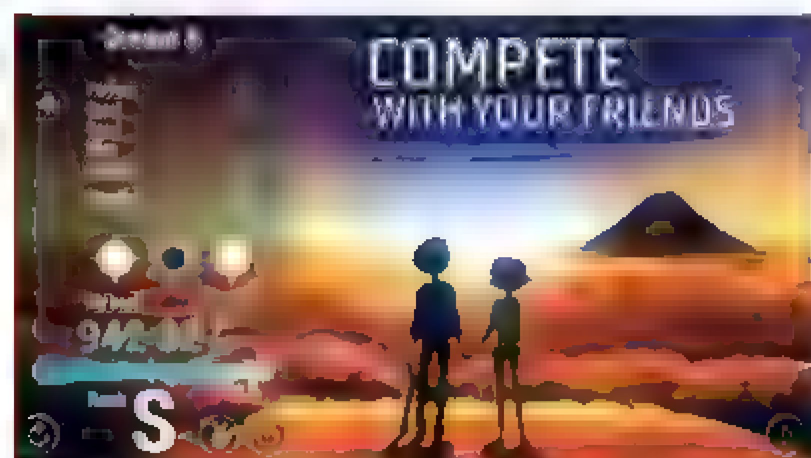


# 《梦境旋律》将推新功能，或登陆Steam平台




曾参与《勇敢的心 世界大战》开发的前育碧制作人 Yoan Fanise 成立独立游戏公司 Digixart 后，推出了名为《梦境旋律（Lost in Harmony）》的叙事类音乐游戏，并请来了获得三次格莱美奖的 Wyclef Jean 为游戏作曲。近期游戏将会追加多项新功能，包括自定义角色、双人协作模式、新的游戏关卡以及自由创作模式，在创作模式中玩家可以导入喜欢的音乐并自己创作谱面，从而打造出独一无二的音乐世界。

而除了追加新内容外，游戏还计划登陆 Steam 平台，目前已经在 Steam 绿光上发起投票，以其本身的素质来看，顺利推出 PC 版的可能性很大。



▲协力模式追加



▲谱面自定义功能



▲自定义角色外观

# 重温经典武侠梦，《侠客英雄传》回归

1997 年在 DOS 平台上推出的经典武侠 RPG《侠客英雄传 3》近日重回玩家视野，游戏直接以《侠客英雄传》为名登陆 iOS 平台，并且是免费下载。虽说画面以现在的眼光来看已显简陋，但精美的绘画和大场面的战斗演出，还是令人不由得感叹当年游戏开发者的技术和创造力。作为一款各方面素质都不亚于《仙剑奇侠传》的作品，还是非常值得我们重温一遍的，毕竟当年因为发售时间和《仙剑》相隔太近而被掩埋了自身的光芒。

和许多传统武侠 RPG 一样，游戏的剧情把武侠和历史相融合，从而引出了一段江湖恩怨与儿女情长。换个角度思考，把它当成一部武侠小说看看其实也不错。










# 《超级战队 传说大战》今夏开幕！



老牌特摄片“《超级战队》系列”的第 40 部作品于今年上映，作为纪念和宣传，BNEI 宣布将在今年推出一款相关的手游作品——《超级战队 传说大战（スーパー戦隊レジェンドウォーズ）》。新作中将集合来自 40 部作品中的历代战队英雄，虽然是以卡牌的形式进行收集，但是在对战时会以 3D 演出的形式来还原影片中的感觉，尤其是当队伍中的 5 人摆出经典 POSE 并发动必杀机时，热血度满点。






# 精灵宝可梦GO上手体验

在多个地区进行小范围测试后，《精灵宝可梦GO》于7月6日突然在Google Play和App Store（新西兰及澳大利亚区）上架，虽然严格意义上来说不算是“正式”推出，但还是吸引了不少玩家前往尝试，而我们也第一时间下载了本作并进行初步体验。

目前由于大量玩家涌入导致超出服务器的正常承受范围，因此官方已经暂时封锁了一些地区的数据请求，玩家可以进入但无法使用任何功能。因此这里便和各位分享一下简单的试玩报告，让还没来得及尝鲜的玩家有一个比较全面的认识。另外也有消息指出，国内有公司正在洽谈本作的代理，毕竟对于这样一款玩法特殊的游戏而言，肯定只有本土化的运营才能带来最好的体验。



## 游戏下载

本作目前仅在Google Play和新西兰/澳大利亚区的App Store中提供，因此无论你是Android还是iOS用户，想要下载到游戏还是需要一些小技巧才行。鉴于Android平台的开放性可能会更容易一些，不过需要注意手机内要安装Google服务框架才行，而iOS用户则需要通过注册新西兰/澳大利亚区的Apple ID，在之前的《指尖方圆》中我们曾介绍过注册外服账号的方法和流程，各位可以参考（虽然可能没法正常游戏了，不过先建好角色到处逛逛也无妨）。



iOS

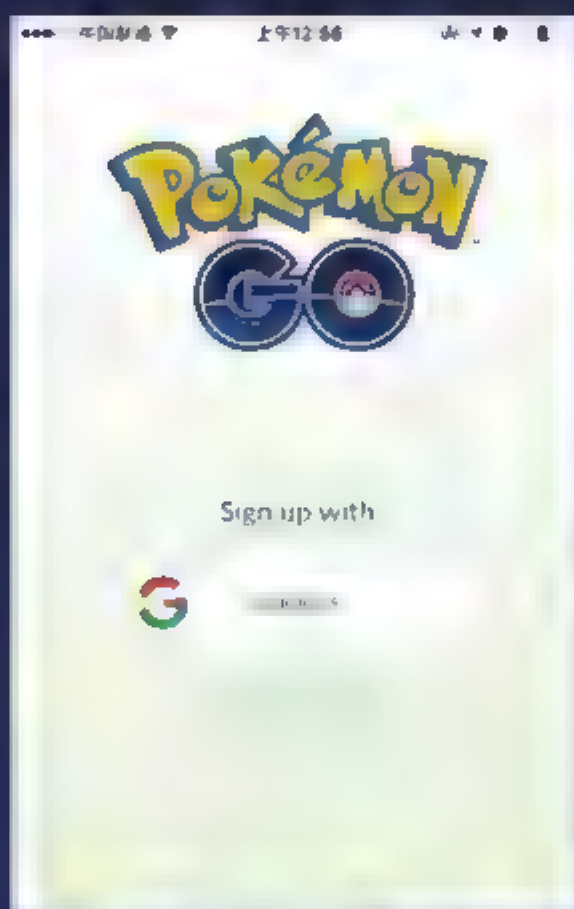


And

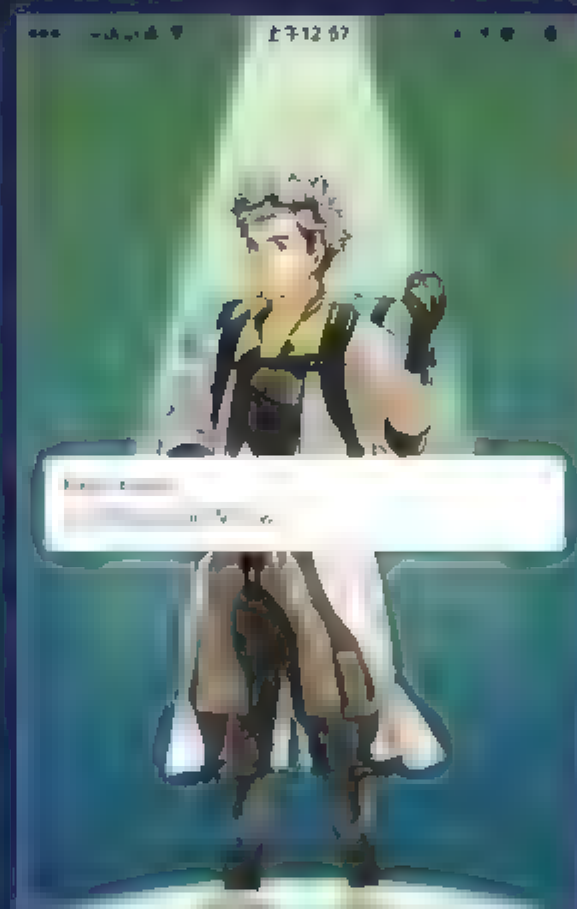


## 使用Google账号登陆

游戏基于Google的地理定位服务，因此也需要使用Google账号登陆后才能开始游戏，因此在登陆环节需要“科学上网”，而一旦进入游戏后则不会有限制。




▲使用Google账号登陆



▲成功登陆后就可以见到“画风突变”的Willow博士



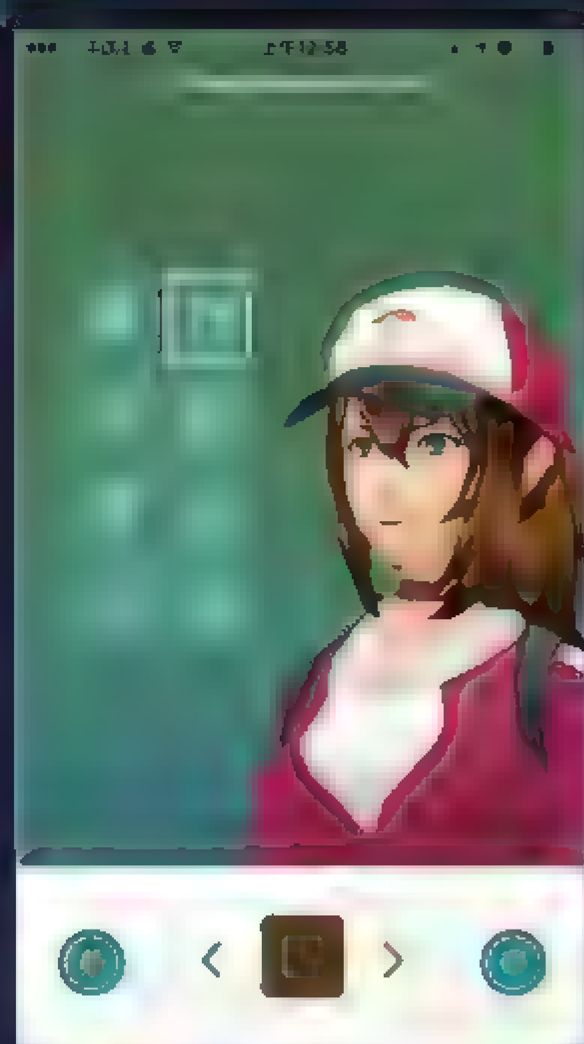
## 创建角色

游戏开始前需要玩家创建自己在游戏中的分身角色，可以选择男/女并自定义外观。不过自定义功能比想象中要简陋许多，外貌、头发和眼睛都只能简单地改改颜色，不能更改样式，而帽子、上装、下装、鞋子和背包也仅仅提供了三种左右的样式供选择，没有太多亮点。

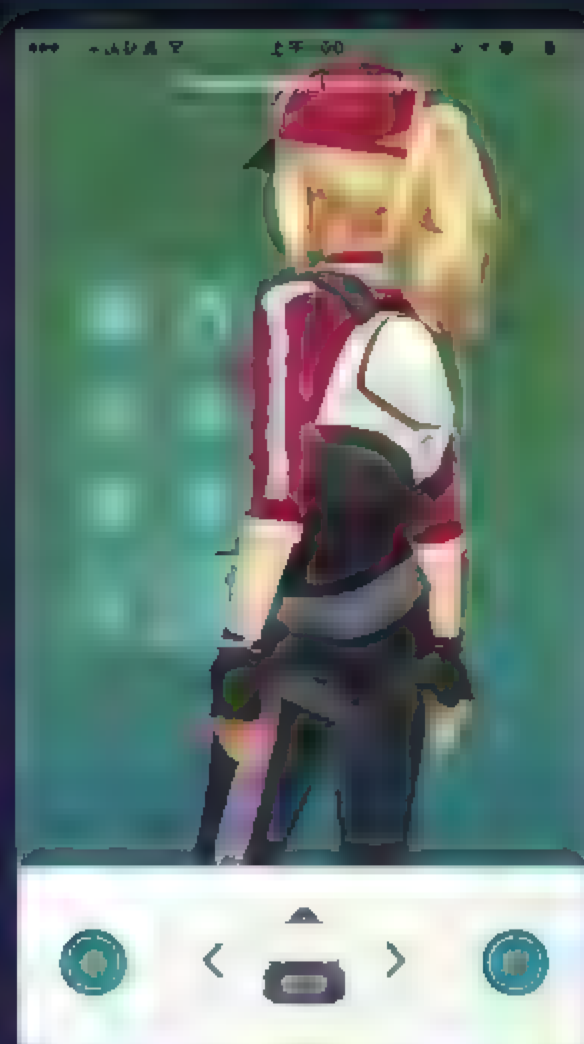


指引 GUIDE





▲人物的相貌部分都只允许更改颜色



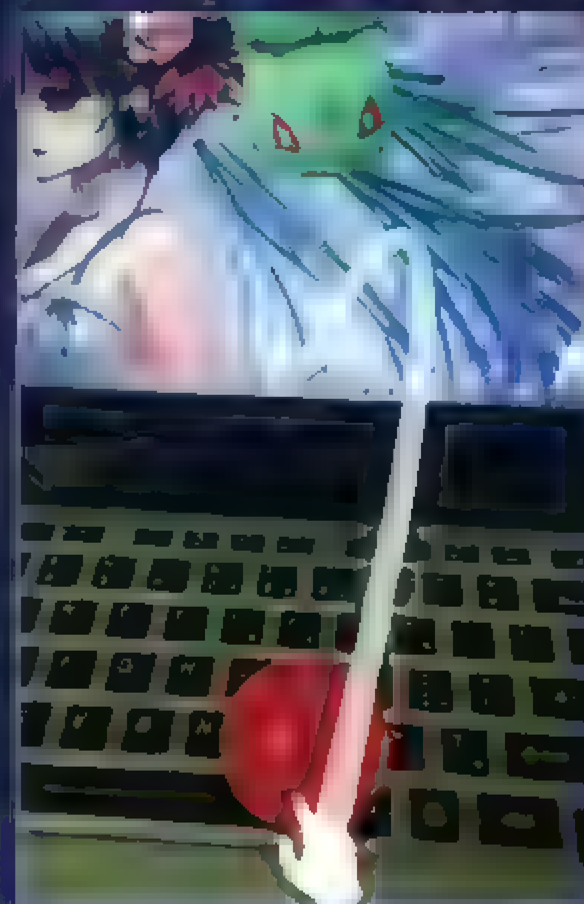
▲背包等穿着部分提供的样式选择非常有限



## 令人怀念的"御三家"

正式开始游戏后玩家身边会出现小火龙、杰尼龟和妙蛙种子这三个初代作品的"御三家"，当然我们只能选择其一，扔出精灵球后即可入手自己的第一只宝可梦了。







## 寻找野生的宝可梦

点击主界面下方右侧的白色长条，即可查看当前位置附近都有哪些宝可梦出没，已经遇到过的会以彩色图标显示，其他则是灰色剪影，不过这肯定是难不倒老玩家们的。

图标下方的脚印表示该宝可梦距离当前位置的距离，分为0~3四个等级，脚印数量越多即表示距离越远，没有脚印的话就表示近在咫尺，这个时候不妨多在附近晃悠晃悠，遭遇后游戏会以振动的形式来提醒玩家。

另外，许多宝可梦会按照自身的属性选择栖息地点，比



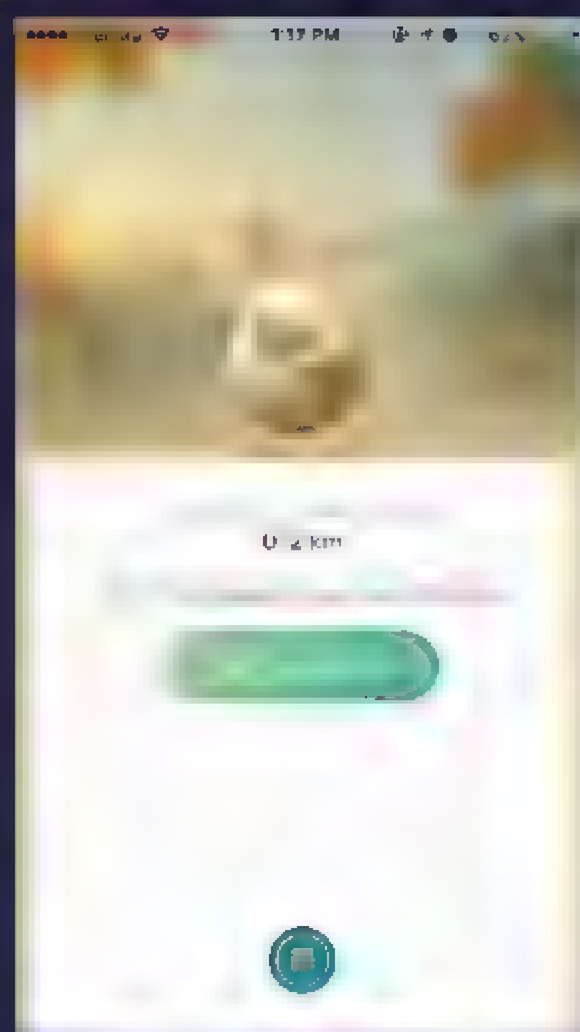

如水系的精灵往往会大量聚集在水域地形附近，根据这一特性我们便可以更有针对性地选择现实世界中的特定地点，来提高入手某个宝可梦的几率。



## 孵化精灵蛋

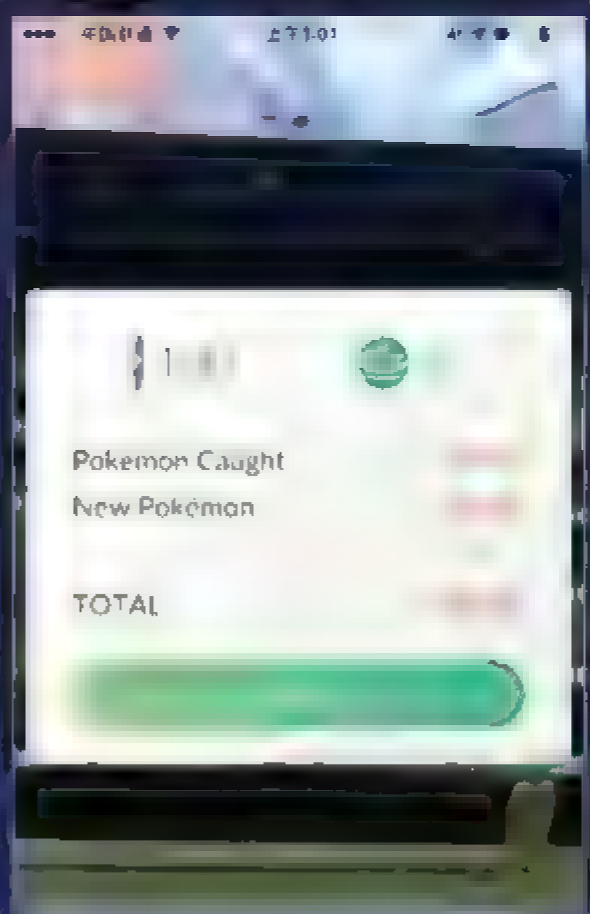
在"精灵中心"中有一定几率获得精灵蛋，目前一名玩家可持有的精灵蛋数量上限为9个。孵化精灵蛋需要特殊的容器——孵化箱，孵化箱也是消耗品，用完后可以在商城中用金币购入。

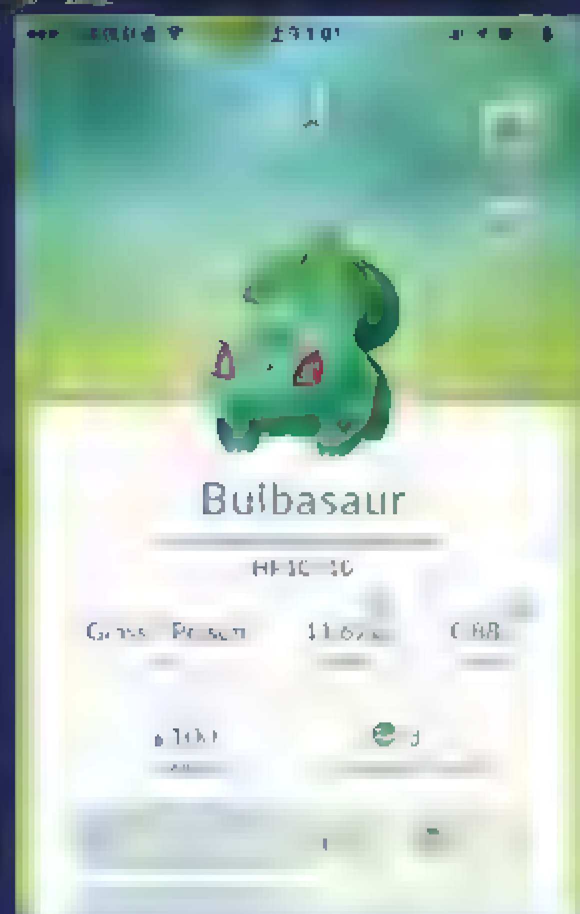
不同的精灵蛋所需要的孵化距离有所差异，将其放入孵化箱后并移动对应的距离即可得到新的精灵，至于孵化距离长的精灵蛋是否能孕育出更强力的宝可梦这个暂时没能试验，有条件的玩家可以亲自尝试一下。





## 育成系统




▲进化为妙蛙草的条件是25颗"妙蛙种子糖"

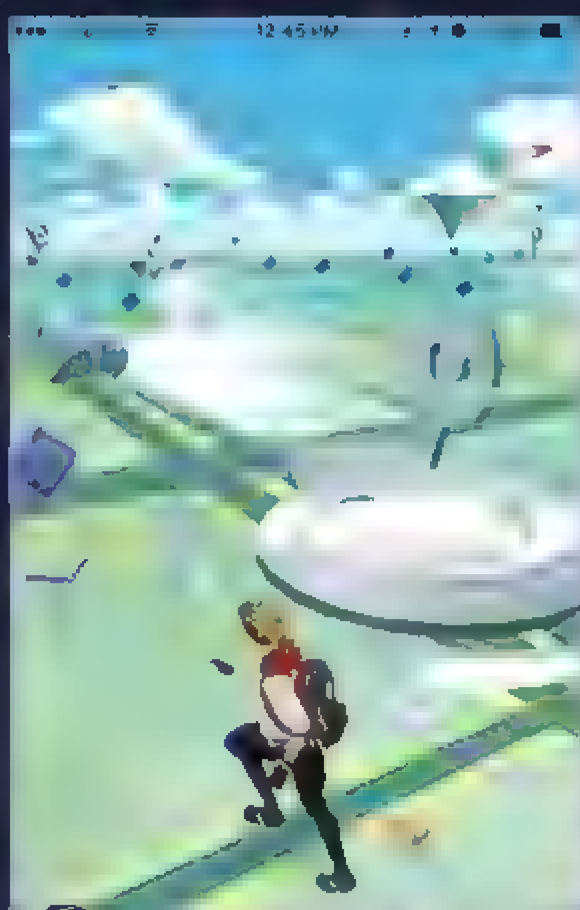
点击精灵球图标后选择左侧的"POKEMON"即可查看当前拥有的宝可梦及精灵蛋，选择某只宝可梦后即可进行互动和培育。所有宝可梦的形象都采用3D建模且十分精细，玩家可以左右拖动旋转进行观察，轻触它们则有特定的动作演出。下方则罗列了昵称、HP值、属性、重量、高度等详细数据，其中昵称可以由玩家自定义。

培育方面分为强化（Power Up）和进化（EVOLVE）两大类，强化需要使用"星尘（StarDust）"和"精灵糖（Candy）"，进化则只需要精灵糖即可，但数量要求则要大得多。这两种素材只能在捕获宝可梦时获得，数量不定，其中星尘是所有精灵通用的，而精灵糖则是每种宝可梦专属，比如捕获妙蛙种子后可获得"妙蛙种子糖"，想对其进行强化和进化也需要"妙蛙种子糖"才行。简而言之，想要培育某只宝可梦必须反复捕获。

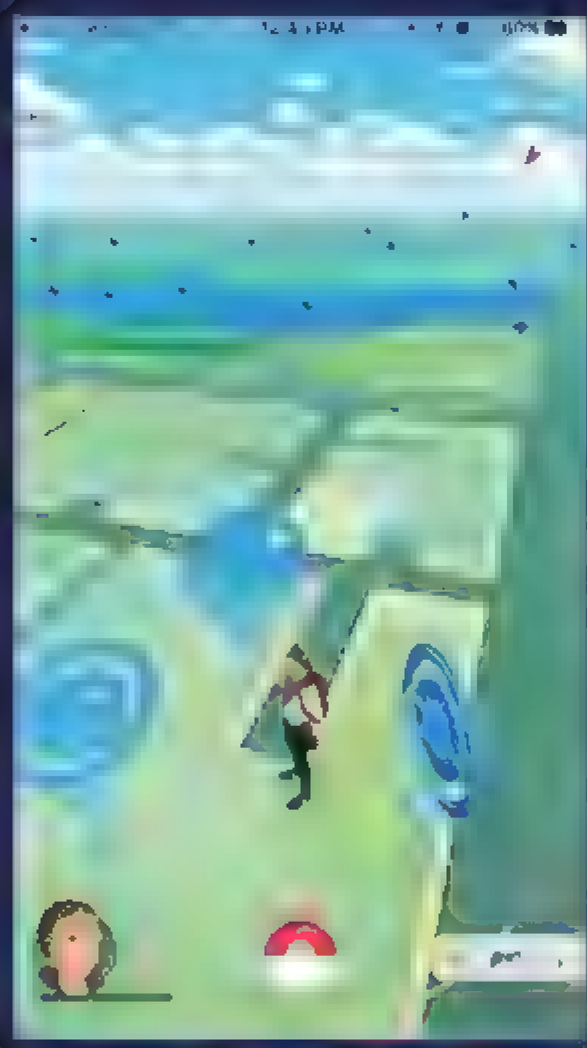


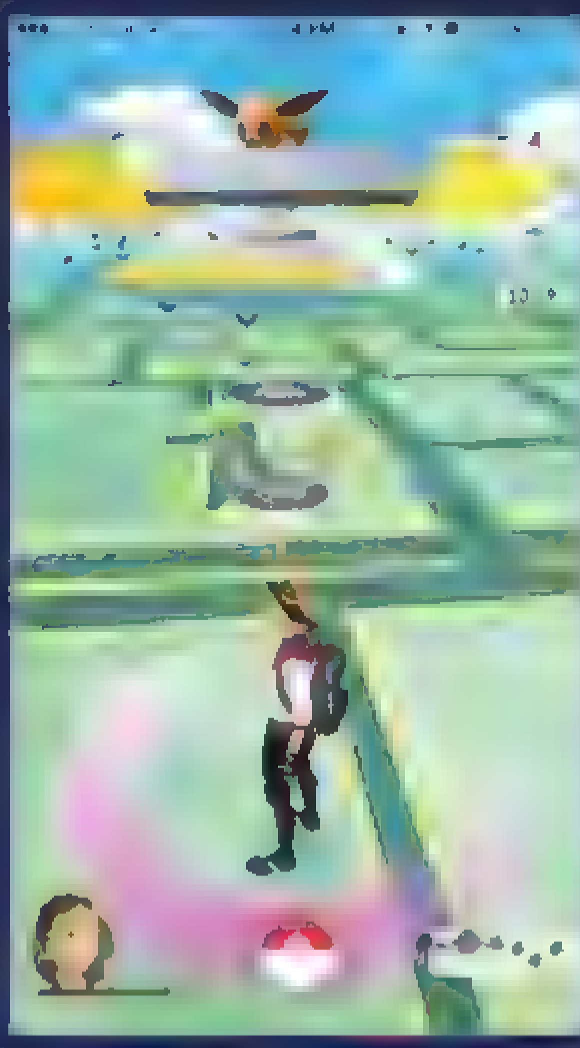
## 前往现实中的地标

在官方尚未封锁地区之前，大地图上遍布着密密麻麻的蓝色方块标识，这便是"精灵中心（PokeStops）"，靠近后点击可以入手精灵球、精灵蛋等道具。



白色标识所处的位置则表示"道馆"，当玩家的训练师等级达到5后选择自己的阵营后即可开启，并能够将自己所有拥有的某只精灵配置其中，道馆也会变更为玩家所属阵营所对应的颜色。需要注意的是，精灵一旦配置则无法取回，若是被其他阵营的玩家击败后则会直接消失，因此还请慎重选择。这样的设定很大程度上鼓励玩家将不再具有成长空间的强力宝可梦放入道馆，也能让阵营间的据点争夺变得更加激烈。





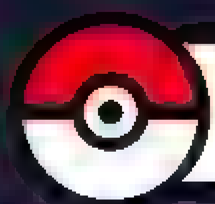


## 三大阵营

游戏中的三大阵营分别以初代作品中的三圣鸟——雷电鸟、急冻鸟和火焰鸟作为各自队伍的标志。请选择一方加入并展开地标争夺战吧。







## 付费项目

如此一款潜力十足的游戏自然少不了各种课金项目了。点击画面下方的精灵球图标后选择"SHOP"，在这里使用游戏中的金币购入不同的道具，虽然在游戏过程中也能够获得金币，但相比各类道具昂贵的售价简直杯水车薪，"最好"的方法还是直接用真金白银去换虚拟货币，数额越大兑换比率就越划算。

道具目前分为以下7种：

**精灵球**：用于捕捉精灵，目前尚未引入类似"大师球"这样的设定。

**引诱香**：将精灵吸引到你的附近，持续时间为30分钟。

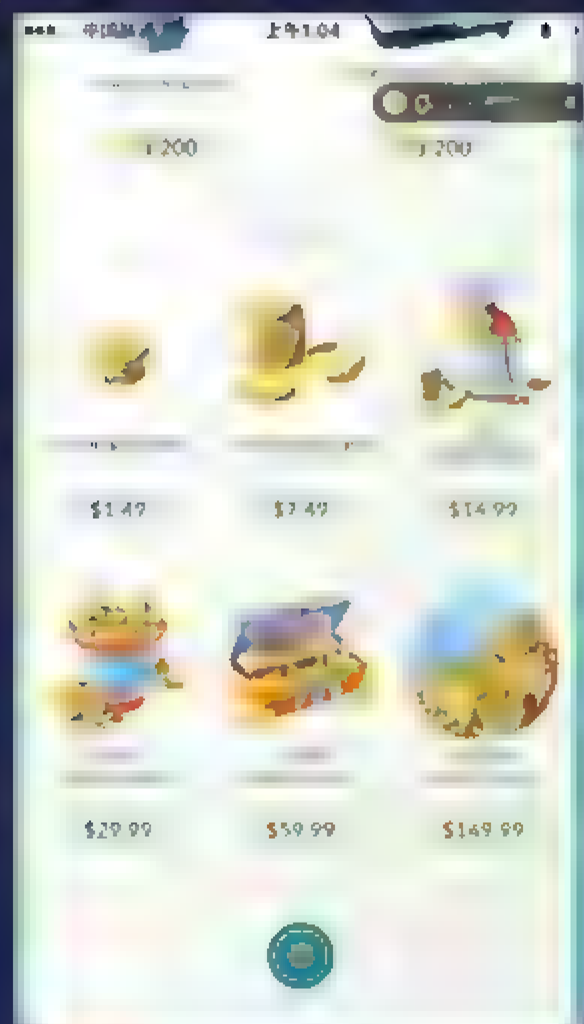
**幸运蛋**：将获得的XP值提升为2倍，持续时间为30分钟。

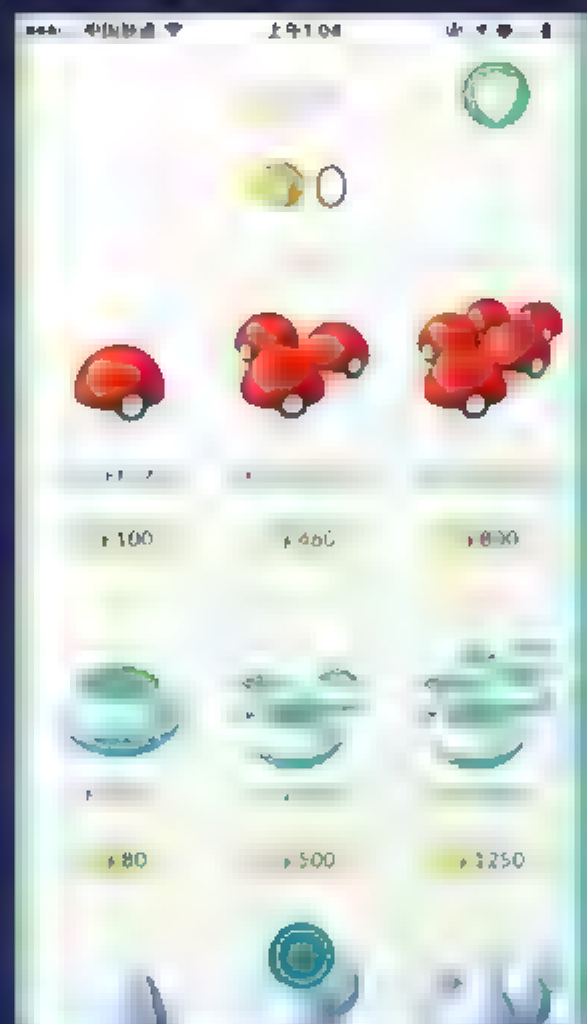
**ルアーモ模块**：将精灵吸引到当前位置附近，对其他玩家也有效。

**孵化箱**：用于孵化精灵蛋，每个可使用三次。

**背包**：持有道具数量的上限提升50。

**精灵图鉴**：持有精灵数量的上限提升50。






## 总结

其实相比《Ingress》，《精灵宝可梦GO》在核心玩法上并没有特别大的进化，起码现阶段是如此。不过配合宝可梦这一题材，毫无疑问能够让参与其中的玩家成倍增加，参与人数越多，便越能凸显本作的乐趣。

就目前而言，游戏还是存在着不少问题，比如频繁的闪退、耗电量较大等等，对于游戏体验有着相当严重的影响，不过鉴于游戏还不算正式上线，相信之后还有优化改进的空间。而从内容上来看，游戏暂时只收录了第一世代的151只精灵，不过有正统作品中庞大的数据作为支撑，要是今后能够顺利运营下去，那么内容更新几乎是不必担忧的。官方也已经承诺会在未来提供精灵交换、神兽活动等更多的功能。而现在惟一能做的，就是期待正式版能够早日上线了。






# 数码宝贝 链接

iOS And

Digimon Linkz　BNEI　已上线

文 萌游姬

## 入手数码宝贝

游戏中，玩家通过氪金钻石可以抽到成长期至完全体的数码宝贝，或是通过友情点数来抽出幼年期，从幼年期开始培养你的伙伴数码宝贝，一些特殊的数码兽只能通过友情抽获得，如六翅兽只能通过友情抽里的浮游兽进化成迪哥兽后获得。可以说友情点转蛋是获取数码宝贝的最主要来源，无氪金党的钻石一般用于恢复体力与升级建筑。

## 伙伴培育

游戏中数码宝贝的进化层次与我们熟知的TV中相同，分为幼年1期、幼年2期、成长期、成熟期、完全体、究极体。幼年期的数码宝贝没有战斗力，只能在基地中消耗时间来进行育成，成长期之后数码宝贝们的进化就需要消耗各自属性匹配的属性石，属性石通过耀日副本获取，究极进化需要究极体碎片，通过究极体降临本可以获得。降临本才是游戏的难度所在，没有经过特殊培养的数码宝贝在究极体降临本中被虐的毫无还手之力。




## 种族和属性

数码宝贝各自有着不同的种族，游戏中共有7个种族种属性，此外还有7种属性和7种异状态，属性克制图中的红色是耐性，而蓝色则是弱点。在道场内，通过吃掉“同名”的数码宝贝以及需要的素材，可以追加一个随机的抗性，进化会保留原本增加的抗性，如果进化后重复就会随机替换到另一个抗性。所以最好确定了你要培养的究极体所需的抗性后，在成长的时候就对要培养的数码宝贝进行耐性变化。

而如何改变数码宝贝的耐性，使得它能够在高难度战斗中不被敌方克制也是一门学问，在高难度的副本中若是遇见了能够克制你属性的敌方数码宝贝，那么这场战斗就几乎不可能获胜。

| | |
|---|---|
| 幻生系 | 耐性 |
| 陽炎系 | 耐性 |
| 冰河系 | 耐性 |
| 電磁系 | 耐性 |
| 大地系 | 耐性 |
| 光芒系 | 耐性 |
| 深淵系 | 耐性 |

## 技能

每只数码宝贝拥有3个技能，其中分为固有技与继承技，固有技是数码宝贝固定的招式，继承技则是数码兽出生时随机获得，可以用其他数码宝贝的继承技替换，如何搭配继承技是改变战斗方向的重点。不止如此，每只数码宝贝在出生时还可能获得随机的队长技，强大的队

长技对于队伍的提升颇为明显，数码宝贝出生时还有一定几率获得极其稀有的“才能”，一只数码宝贝带有才能的概率不低于别的游戏抽取最高稀有度卡的概率，一个银牌可以提升该属性 5% 的数值，一个金牌可以提升该属性 15% 20% 的数值。后期对究极体数码宝贝进行觉醒，可以提升其 20% 的属性和 5 级等级上限，这是一条很长的路，足够玩家消耗很多时间。



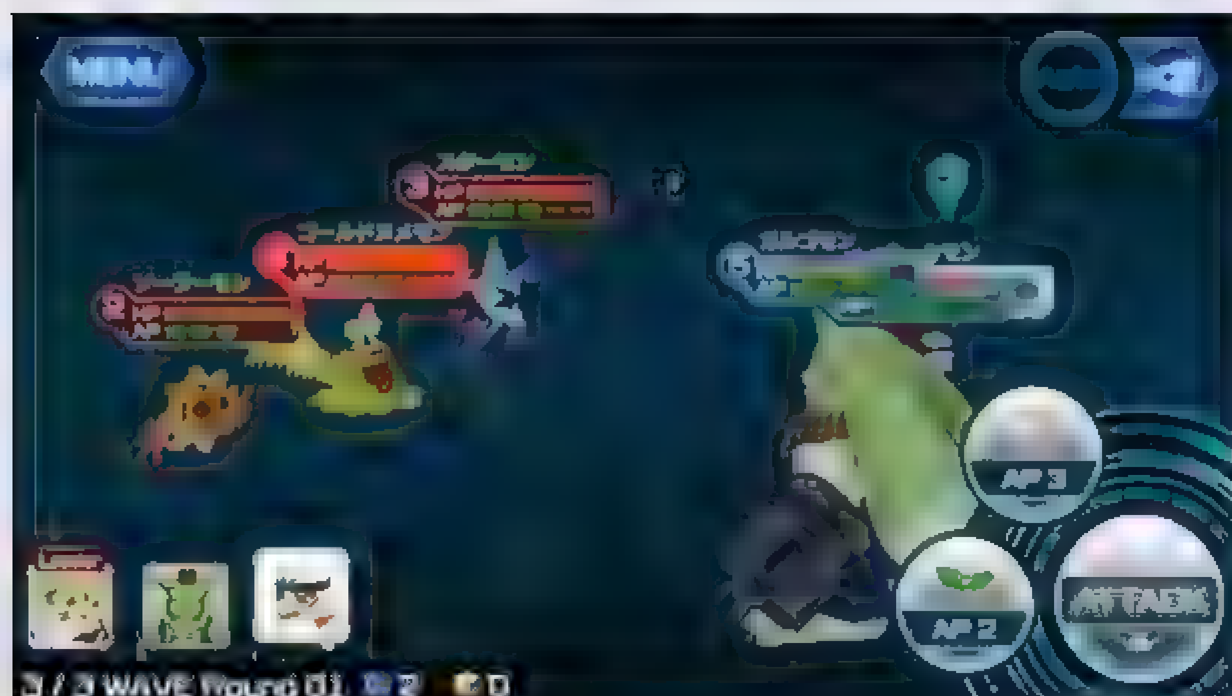
▲3种技能




▲天赋才能

## 战斗系统

战斗采用 3V3 回合战斗制，根据参战数码宝贝的速度来决定一个回合内出手的顺序，战斗指令方面有普通攻击、固有技能和继承技能。普通攻击是不用花费 AP 的无属性攻击，使用固有技能和继承技能都要消耗 AP，AP 回合都会回复一点，上限为 5 点，普通攻击会回复一点 AP，攻击时如果触发暴击的话，还会额外多回复一点 AP，没有 AP 的话就只能使用普通攻击，所以在 BOSS 关前有个小技巧就是留下一只敌人，我方所有数码宝贝用普通攻击慢慢回满 AP 再进入 BOSS 关，就能使用技能创造出有利的局面，避免出现无 AP 放技能而被压制的局面。




▲3V3战斗

## 庄园建设

游戏还有简易的庄园系统，玩家可以用少许可用的建筑和一些装饰品来装扮你在数码世界的基地，有 6 种可用建筑，分别是孵化幼年期数码宝贝以及育成让它们进化、还有可以让 2 只究极体融合成一个新数码蛋进行觉醒的“研究所”，能够看到手上所有数码宝贝的“主建筑”，生产数码肉的“肉田”，储存数码肉的“仓库”，增加体力上限的“餐厅”（餐厅升级成功时会一次性回满所有 AP，记得合理运用哦），继承技能和改变耐性的“道场”。爱好建设的玩家们可以使用这些建筑与装饰品铺设自己喜欢的基地。



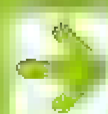

▲建设基地

## 不足之处

游戏最大的缺点大概就是非常的耗时，初始只有 30AP，通过升级餐厅来增加 AP 上限，升级到 70AP 后每增加 5AP 就要至少 2 天的时间，而 AP 的恢复制度是 3 分钟一点，同时肉田的成熟是 1 分钟 1 块肉，肉田的积累上限也只能通过升级肉田来提升，而肉田的上限提升也同 AP 上限一样十分的缓慢，这就导致了前期基本需要 2–3 小时就要上游戏清 AP 和收肉，后期也要 4–5 小时就得登一次游戏。而且数码宝贝培养到后期需要进行多次觉醒，每次觉醒和进化都需要花费大量的金币，而游戏中金币的掉率又低的吓人，觉醒后回到数码蛋重新培养，进化所需的素材以及碎片还会增加。玩家们对此纷纷表示肝病犯了。此外游戏中玩家间交流点过少，或许今后加入 PVP 是个不错的选择。




指引 GUIDE



MEN ONLY GACHA



# 从"课金风波"看扭蛋机制

文 萌游姬

《碧蓝幻想》是Cygames与CyDesignation共同制作开发的大型幻想RPG，游戏从上线到现在，人气一直稳定，常年排在日本人气手游前几名。不过最近有不少人是通过年初的"课金风波"才听闻游戏大名。



▲碧蓝幻想

## 事件起因

首先说明一下《碧蓝幻想》的抽卡系统。游戏中玩家抽取的不是角色，而是武器与星晶兽。当抽到某些特殊的武器时，与其相关的角色才会成为玩家的同伴，而重复的武器就只能得到武器。相比其他把角色和武器分开抽取的手游显得颇为新颖，但却未必是件好事。



▲16年生肖限定——猴女

事件的起因是《碧蓝幻想》的岁神角色限定扭蛋。所谓岁神角色扭蛋就是每一年的生肖扭蛋，一年只能在一个特定时间段抽取，过时不候。于是玩家们纷纷发奋扭蛋，血本无归也在所不惜。今年的岁神角色是"猴女アンチラ"，而在游戏中担任声优的田中理惠却因连续抽到稀有角色而遭到玩家的怀疑，因为她不仅此前就已连续抽到稀有角色，在1月1日的活动中更是仅用一次10连就入手限定角色。相比之下，有些玩家却投入了70万日元左右并历经2000多次连抽方才如愿，并且有相似经历的玩家不在少数，一部分玩家开始向日本消费厅举报开发商Cygames。

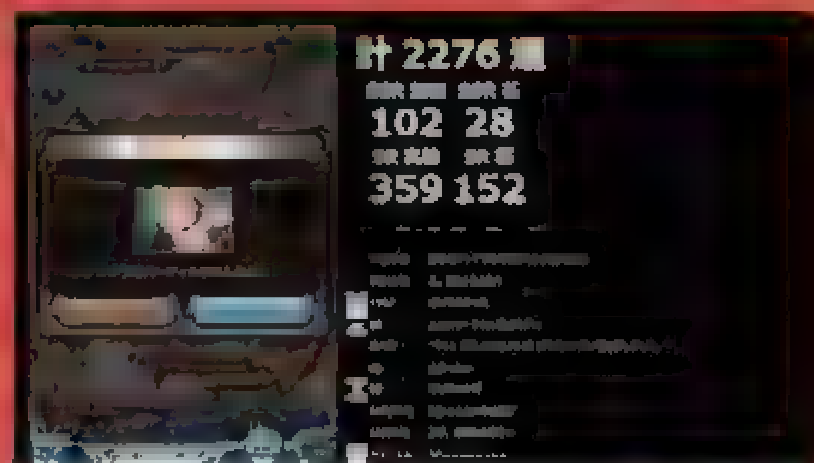




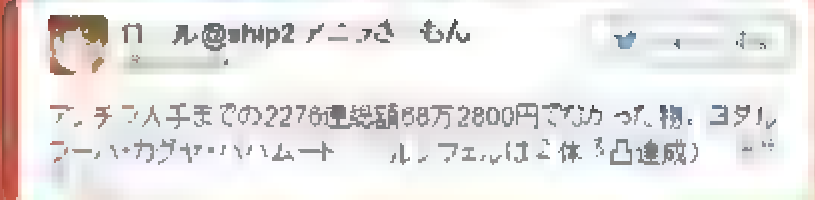


▲田中理惠高调"晒欧"却引来怀疑

此后又玩家通过调查后发现，《碧蓝幻想》竟然存在许多不少拥有多张高稀有度（SSR）卡片的1级账号，其中就包括不少人拼命砸钱都没能入手的"猴女アンチラ"。"厂商通过暗箱操作有意欺诈"的呼声也日渐高涨，社长春田康一亲自出面表示这些异常账号与官方无关，但并未详细说明出率过低的问题。官方试图用3000日元必出SSR的活动来平息怒火，但这种做法对已经投入大量金钱的玩家而言无异于是火上浇油。







▲普通玩家竟然在2276连后才得到锤役角色

《碧蓝幻想》的这次"课金闹剧"则让一条针对游戏也设立的限制令重新回

归大众视野，早在 2012 年日本政府就规定所有采用扭蛋（Gacha）玩法盈利的游戏都必须对外公开抽取几率，但如今大部分游戏都没能严格遵循。因此这次影响破光的事件也引起了多个官方机构的重视，并着手探讨是否应该在这类游戏中引入与赌博机业类似的管理机制。

在事件爆发经过了一个月后，Cygames 终于拿出了最终的解决方案：引入消费上限机制，当抽卡达到一定回数后即可获得指定物品；增加多种货币机制，用于补偿抽取到已有武器时的情况；针对此前概率异常的情况向所有玩家补偿 3000 枚游戏货币和返还扭蛋　等等。这才逐步平息了玩家们的怒火。



## 扭蛋的“魅力”

扭蛋抽卡依然成为现在大部分手游通用的盈利形式，而类似的课金事件也远不止《碧蓝幻想》一例。这种具有一定运气成分和赌博性质的付费形式，其“坑钱”程度大家其实都心知肚明，但依然有很多人奋不顾身地往里砸钱，这其中确实有一种独特的“魅力”。

Gacha 一词的来源，是日本融形容扭蛋时小球相互碰撞所发出的声音，类似于“咔擦咔擦”。日本的第一台扭蛋机是在 1965 年，由玩具公司 Penny 商会从美国进口的，到现在已经有 51 年了。现在它是日本非常具有代表性的流行商品，在我们身边也不难见到它的身影。扭蛋机一般会设置在点心屋、超市和商场内，甚至还有许多扭蛋“专卖店”。在专卖店里会同时摆上数十台甚至上百台扭蛋机，场面非常的壮观，并且每一台扭蛋机都有自己的主题。一般是以几款不同的玩具造型配成一个系列发售，有很多都是一些当红动漫角色。玩家可以自由选择自己喜欢的主题投币购买，因为每次都是采取随机抽取的方式、每一次掉出来的东西都不知道会是其中哪一款，惊喜度很高，所以与好友共同收集和交换的乐趣也随之而来了。也培养了日本人这种通过扭蛋来收集东西的习惯，并足以称得上是一种文化了。

## 游戏内常见的扭蛋形式

大部分游戏里的扭蛋都是分为免费和收费的两部分，免费主要是指友情点和初始扭蛋。友情扭蛋大家都懂，通过游戏中的好友获得的点数进行的扭蛋，一般这种扭蛋抽出的都是饲料卡，蛋池里也会有一张或者几张稀有的卡在里面，概率很低，基本上不用想会抽到什么稀有角色。

初始扭蛋则是大部分游戏在新手教程的时候，让你体验一下收费扭蛋的快感，也能让你验证一下自己的血统。当然是不收钱的，有的是单抽，有的是十连抽。如果初始抽卡没抽到稀有角色，那也可以换个新号重新来过，所谓的刷初始也是这么来的，也是非常适合无课玩家增强实力的一种方式。当然也有一些游戏会有其特有的免费扭蛋，像《乖离性百万亚瑟王》中，还有 BOOS 币这种免费扭蛋。玩家击败特定的 BOSS 后，会获得 BOOS 币，积攒到一定数量可以进行扭蛋或者兑换卡牌等。




收费扭蛋的玩法比较多样化，不过从卡池方面来看其实更为合理些，毕竟钱再多，玩法再多也只能从卡池里抽。首先氪金扭蛋的卡池每期都会加入新卡，其中一部分卡是永久加入卡池的，你随便什么时候都有概率能够抽到，加上大部分游戏通关都会奖励你氪金抽卡的石头之类的，这些卡就算不怎么花钱也早晚会被抽到。

还有一部分卡则是限定的，也就是只有在特定时间段内才能抽取，之后会从卡池中山区。基本上受人欢迎的稀有角色都会放在限定扭蛋里，再加上一些概率提升或者优惠等保底各种活动来刺激玩家消费。鉴于“别让自己后悔”的心态，抽不到就继续抽直到抽出来为止的玩家大有人在。可以说限定扭蛋是才是游戏盈利最重要的来源。不管在哪条与课金抽卡相关的新闻里，你一本都会在发现这样一个关键词——限定。







此外还有一种收费扭蛋，卡池是和其他扭蛋分开，一般称为箱子扭蛋。以《灵异阴阳录》为例，除了传统的扭蛋项目外，还有名为钟召的独立卡池。钟召卡池总计有80张卡，每抽取一次就会少一张，只要你全部抽完，列表上的角色肯定都会抽到。换个角度想，你第一次抽的时候，抽到稀有角色概率是1/80，第二次就是1/79，以此类推，越抽概率越大，直到抽到为止。虽然抽卡费用贵了点，但是在有限的次数内肯定能抽到自己想要的卡这点还是非常不错的。




▲《灵异阴阳录》

一些游戏除了角色抽取外，还会有武器道具的抽取，不过一般卡池是分开的。比如《白猫计划》就是如此，但是将不同种类的商品混在同一卡池的作品，比如《Fate/Grand Order》。作为本身设计就是一个非常依赖抽卡来产出的游戏，《FGO》不仅要抽英灵，每个英灵还有装备的概念套装，并且在养成部分，英灵和概念套装都有升级要素，耗费巨大且来源途径极少，最后还是必须大量依赖抽卡。而且英灵与礼装的抽取几率显然是不平衡的，更有吸引力的英灵本身，出率反而更低，高稀有度礼装的存在也很大程度上影响了保底机制的“真实性”，因此也就时常能看到日本的《FGO》玩家为了某个限定英灵一掷千金，刷爆父母信用卡的新闻。这种混合卡池的做法，实际上是在不违反“保底机制”的前提下，游戏厂商偷换概念的一个小手段。




## 进军手游的任天堂

作为一个已经被广大手游厂商和玩家接受并认可的付费形式，扭蛋机制对于逐步进军手游市场的任天堂而言，也是一张需要交出的答卷。日本国内各大游戏公司采取的策略的理解是，针对一个数量有限的、愿意花费大量金钱进行游戏的玩家人群，并且分析玩家消费的动力来源。也就是说现在的手游基本上过半的的收入来自于极少一部分的高投入玩家。但任天堂认为这这种做法并不能为更多的玩家带来游戏的乐趣，比起从小数量的消费者手中赚到大笔钱，他们更希望可以从更大数量的消费者手中赚到小笔钱。

任天堂在3月份正式推出的首款社交手游《Miitomo》，虽然号称仅用了一个月的时间，全球用户量已经突破1000万人，但目前来看活跃度并不高，毕竟软件本身与其说是手游，倒不如说更像是一款交友软件。不过其中有一个小细节值得一提，那就是经过精心包装的扭蛋机制。《Miitomo》中为Q版的Mii形象提供了大量的服装道具，玩家除了可以直接购买以外，也可以通过“扭蛋”来获得，运气好的情况下有可能只花费少量的金币就得到更高级的服装道具，但相比大部分游戏随便给个“开光”特效就算扭蛋的做法不同，向来重视用户互动的任天堂设计了一个颇为巧妙的展现形式，他们将扭蛋的过程变为一款下落式的小游戏，玩家在一个特定场景中选择Mii形象的下落位置并让其自由落下，经过重重机关后根据最终的落点来判定玩家所能得到的奖励。实际上这也是一个完全随机的过程，但是它却让玩家在心理上觉得一切是“可控”的，小游戏式的参与感也让“扭蛋”的过程不会显得过于生硬和功利。




当然这种形式未必所有玩家都会买账，毕竟本质上和随机扭蛋并没有太大的区别，但这种包装上的思路却是值得思考和借鉴的，也期待任天堂能够在接下来推出的其他移动游戏中，引领扭蛋这种付费形式迎来新的变革。




▲包装成游戏形式的扭蛋

**《仙境传说 RO》可以说是时代的眼泪。虽然随着众多游戏的兴起，其影响力已经不比当年，但是她依旧是许多人游戏情怀的一部分，今天这款手游《天天打波利》正是其衍生作，想必也会激起许多 RO 老玩家的怀旧之情。**







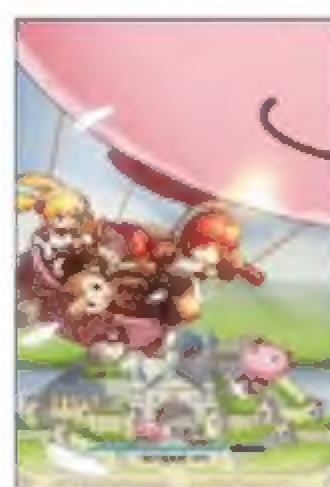
# 不止是打波利 更是打情怀

## 还原经典 情怀回味

在讨论游戏之前，我们先来看看官方主打的情怀攻势。既然是情怀，那么首先就一定要做到还原 RO 的游戏元素。官方并没有让玩家们失望，对于经典元素的还原非常的到位，从装备到与玩家战斗的魔物，再到游戏的音乐画面。即便有很多部分都 3D 化了，还是满满的 RO 风。





## 还原经典 情怀回味

讨论完了主打的情怀，我们来看看游戏模式。官方给出的定位是休闲放置类，就算玩家关闭游戏，游戏也会自动运行进行战斗。游戏的初衷本是为了娱乐，消磨不稳定的时间碎片，不过有些游戏却与这点背道而驰，让玩家不停的肝，让玩家成为废人。而放置类游戏是非常适合用来处理时间碎片的游戏。玩家在空闲时可以才登录游戏，处理一下装备，加加点。而繁忙的时候关闭游戏，游戏也不会停止，可以使时间利用率最大化。而且放置类游戏的操作并不复杂，短短几分钟就可以了解整个游戏，很容易上手。

## 系统丰富 取长补短

作为一款放置类游戏，虽然时间利用率很高，但是却有一个很严重的弊端，就是容易导致游戏内容匮乏，玩家没玩多久就会觉得无聊而放弃游戏。而作为较早期的 MMORPG，RO 丰富的游戏系统被搬到了手游之中，角色养成，职业转职，技能的学习与搭配都是一脉相承。游戏还拥有宠物系统，玩家可以培养与自己一起冒险的宠物。丰富的游戏系统弥补了游戏内容缺乏，使其不会很快让玩家的热情消退。




## 结语

作为一款依托情怀来做的游戏，《天天打波利》的诚意值得肯定，不仅将 RO 中的元素继承到了游戏中。作为一款放置类的游戏，玩家可以玩到很多的游戏元素，这一点非常讨巧。课金对于这个游戏并非绝对必要，所以不花钱也可以愉快玩耍。总体来说《天天打波利》还是值得 RO 的粉丝们一玩的。




VALKYRIE
CONNECT
ヴァルキリー コネクト